

PLAYSTATION • PLAYSTATION 2 • GAMECUBE • XBOX • GAME BOY
NEXT LEVEL
ARGENTINA $6,90 • URUGUAY $46 • PARAGUAY G 15.000 • MEXICO $29
CHILE $2.350 • BOLIVIA $b 20 • VENEZUELA Bs 2.500 • PERU Ns 10
NUMERO 40
SUPLEMENTO ESPECIAL TRUCOS
Guía de GTA III, Winning Eleven 2002, y cientos de trucos para tus juegos favoritos
GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
Te anticipamos la espectacular continuación de la fabulosa saga
LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS MAS ACTUALIZADA DE HABLA HISPANA
FIFA 2003
KNIGHT RIDER
KINGDOM HEARTS
EDITORIAL POWER PLAY
ISSN 1514-0466
LOS ULTIMOS PREVIEWS, REVIEWS, Y TODAS LAS NOTICIAS DEL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS

Index

STAFF

DIRECTOR Y EDITOR
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Diego Bournot

COLABORADORES
Andres Mikulik
Chocobo Winograd
Facundo "Mecha" Mounes
Santiago "Too Much Pressure" Videla
Sebastian "Stitch" Riveros

DIRECCION DE ARTE Y DIAGRAMACION
Daniel Herbón
Guillermo Belziti

EDICION Y CORRECCION
Diego Bournot
Maximiliano Peñalver

COORDINACION COMERCIAL
Mauricio Urbides

PRODUCCION PUBLICITARIA
Antonio Giménez

NUMEROS ATRASADOS
Unicamente en la editorial de Lunes a Viernes de 11 a 16 hs.

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION CAP. FED. Y GBA.
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. / Teléfono: 4304-3510

DIST. INTERIOR Y EXTERIOR
Austral S.A., Isabel la Católica 1371/77
Cap. Fed. / Teléfono: 4301-0701

Next Level es una publicacion de Editorial Powerplay.
Cartas, dibujos y sugerencias a Tucuman 2242 Piso 9 "D" Capital Federal, Buenos Aires. Tel: 4954-0285.
e-mail: nextlevel@fibertel.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite.
ISSN 1514-9854.

Impresa en la Argentina, Septiembre de 2002

ESTE MES EN NEXT LEVEL

KINGDOM HEARTS 14

GTA:VICE CITY 28

INDICE DE JUEGOS



EDITORIAL

NL 40

¡Hola, queridos lectores y amigos! Bienvenidos a esta nueva entrega de Next Level que se viene con muchísimas novedades.

Para empezar, les hemos preparado una espectacular preview del lanzamiento más esperado del año: Grand Theft Auto: Vice City, la continuación para Playstation 2 del impresionante GTA III. Y hablando de GTA III ¿Todavía no lo ganaron? Bueno, también les acercamos una guía para que la vida en la violenta Liberty City les sea un poco más llevadera. Y seguimos con las previews: estuvimos investigando a fondo cómo será Kingdom Hearts, el RPG más original del año, que combina personajes de la saga Final Fantasy de Squaresoft nada menos que con personajes clásicos de Disney como Mickey Mouse, Donald Duck y Tribilín, y les contamos todo lo que descubrimos en una nota imperdible. También les anticipamos todo lo nuevo que incorporará FIFA 2003 para intentar convertirse en el juego de fútbol más realista del mundo de las consolas, y cómo serán otros lanzamientos que se las traen, como Knight Rider, Tony Hawk Pro Skater 4, Rally Fusion y varios más.

Pero agárrense, porque hay más, mucho más. En este número, hemos incluído una sección especial de 16 páginas dedicada íntegramente a trucos y soluciones, en la que además de cientos de trucos, les presentamos nada menos que una guía completa para que no los goleen en Winning Eleven 6.

Finalmente, revisamos para ustedes algunos de los mejores títulos disponibles, como Onimusha 2, Gun Grave, V-Rally 3, The Mark of Kri, F1 2002, Sega Sports Tennis y Prisoner of War.

¡Ah, me olvidaba! Aprovechamos estas líneas para darles la bienvenida a nuestros amigos chilenos, que ahora disponen de su propia edición de nuestra querida revista. Esperamos que Next Level 40 les guste tanto como nos gustó a nosotros prepararla. Como siempre, les damos las gracias por seguirnos mes a mes ¡Nos vemos en 30 días!

Maximiliano Peñalver

Readers corner

El infaltable correo de lectores

¡SI! Acá estamos una vez más. Y como siempre seleccionamos de entre los miles de e-mail que llegan a nuestra casilla, esos pocos elegidos a los que el espacio (¡maldito tirano!) nos deja publicar.

Antes que nada, les avisamos a todos que envíen de ahora en más a nextlevel@fibertel.com.ar, ya que la cantidad de mensajes es tal que tuvimos que cambiar de servidor para que nada se pierda por el camino.

Bueno, más allá de esta aclaración, los dejamos en compañía de sus misivas y sus correspondientes respuestas, comenzamos esta vez con...

Horacio Mule

Hola, gente linda de Next Level:

Soy Horacio, y es la segunda vez que les escribo. Siempre fuí un fiel seguidor de su revista hermana XtremePC, y ahora hace un tiempo me pasé al bando de las consolas, ya que mi PC (Pentium III de 500MHz) ya casi no me soporta ningún fichín, y estoy podrido de lidiar con patches, drivers y demás porquerías.

Espero que sigan saliendo todos los meses como antes, y aquí les mando (como les prometí hace un tiempo atrás) algunos dibujos míos (uno en este e-mail y los otros en otro). Espero que les gusten, y espero competir con Pamela a ver quién es el mejor ¡jeje!

Sí, obviamente vamos a intentar mantener la mensualidad en cuanto a la salida de la revista. Este numero en particular se retrasó un poco, pero como verás, ya está en tus manos. Y esperamos sinceramente poder llegar siempre en tiempo. En cuanto a lo de Pamela y tus dibujos, podés ver el cuadro aparte de esta misma sección: Pamela vs. Horacio... 8)

Les cuento que me dedico a la pintura artística desde chico, y hace un tiempo empecé a incursionar en el dibujo de historietas y humorístico, actualmente estoy cursando en la Escuela de caricaturas de Luis Ordóñez (conocido caricaturista argentino).

Sí. Lo conocemos, y para mí en particular (Maximiliano Peñalver) fue un pionero en el pais... Vaya entonces dedicada para él la tapa de este número, con arte de Grand Theft Auto realizado por un argentino, Omar Francia, exclusivamente para Next Level.

Si se copan me gustaría hacerles una caricatura a cada una de las personas que trabajan en su querida revista, para ello necesitaria que me envíen una/s foto/s de ustedes juntos, o individuales por separado, cuanto mejor se vean mejor, para poder dibujarlos (tengo las fotos de algunos de ustedes en revistas pasadas, pero no sé si no serán un poco viejas, la idea es dibujarlos casi como estén en la actualidad, ustedes me entienden, cambio de peinados, contextura física, etc, todo eso lleva a dibujarlos lo más fielmente posible).

Si les gusta la idea, les dejo mi e-mail: horaciomule@hotmail.com , o si quieren luego les paso mi teléfono, o personalmente no hay problema, ya fuí una vez a su editorial a comprar hace un tiempo ejemplares atrasados de Xtreme PC.

Ok. Lo tenemos en cuenta. Aunque no te das una idea del horror al que te sometés... ¡Esa es la gente que nos quiere de verdad!

¡Sigan para adelante a pesar del duro momento que nos toca vivir a todos!

Desde ya muchas gracias.

No, gracias a vos, y a todos los que nos siguen pese a la situación en Argentina, y cómo no, a todos nuestros vecinos latinoamericanos, que como sabrás, nos siguen hace rato también.

Horacio... alias Viagraman (cuando juego en red).

Entendemos el significado... pobres tus enemigos... dolor... ya sabemos con quién NO tenemos que jugar en Internet, no nos interesa probar tu poder... 8)

Bruno Falbo

Hola, me llamo Bruno Falbo, tengo 13 años, vivo en V. Pueyrredón, y quería hacerles un comentario:

1) A mí por lo menos me pareció, que la compañía Capcom (con respecto a los Resident Evil) garcó de una manera morbosa a Sony (Playstation 2), al venderle la licencia a Nintendo (Gamecube), ya que Capcom siempre triunfó con los Resident para Play ¿O me equivoco?

No. No te equivocás, pero sólo en parte. Primeramente, "morbosa" no nos parece la palabra adecuada. Mejor llamémosle "traición", pero no a Sony, sino a los usuarios de los productos de Sony que en definitiva son los perjudicados. Esto, mi querido amigo, es un negocio, y como en todo negocio, las mejores licencias van a parar al mejor postor (mirá sino como mágicamente el nuevo Tomb Raider en consolas va a salir únicamente para PS2...) por otra parte, Capcom a mi entender realizó su mejor Resident Evil justamente en la ya prácticamente extinta Sega Dreamcast con su memorable Code Veronica, que años después fue convertido para Playstation 2. Más allá de eso, te aseguramos que la nueva versión de Resident Evil para Gamecube es impresionante, y todo lo que vimos del Resident Evil: Zero hasta el momento es poco menos que increíble, o sea que...

Bueno, espero que siempre sigan así con la revista. ¡SUERTE!

Sniper Wolf

No sé cómo, pero lo conseguí, era mío; me miré la mano y no lo podía creer, el Unico era mío. El Anillo que habia causado tantas penurias en la Tierra de Gondor, yo, Sniper Wolf, lo poseía. Lo primero que hice fue cerciorarme de que realmente era invisible (no me tomó mucho tiempo darme cuenta), luego cumplí mi gran deseo (no, no es "enfiestarme" con una modelo, ése es el segundo deseo)

El primero es tener todas las consolas de última generación.

¡¿El segundo!?

Luego de horas, horas y más horas de juego, me di cuenta de que si el Anillo había regresado, su dueño Sauron, también tendría que haberlo hecho. Entonces prendí la TV para ver si alguna catástrofe había azotado al mundo: Terremotos, inundaciones, robos, secuestros; nada fuera de lo normal, entonces lo ví, no era Sauron, sino uno de sus cómplices, Gollum. Era increíble, tenía la misma mirada que la de un niño que había perdido su juguete preferido, de seguro lo estaba buscando. Todavía tenía ese pequeño cuerpo y esa gran cabeza, las únicas diferencias eran que ahora se hacía pasar por un humano y su nombre era Edlahud (léase al revés).

Por lo menos no era Guido Suller ni ninguno de los "mediáticos" del momento...

Entonces me tomó unos segundos darme cuenta de quién era Sauron, era el Grande del Norte. Empecé a robarle dinero a algunas empresas con mi nuevo poder, y así conseguir los suficientes "verdes" para ir a Hawaii, el lugar con el volcán más candente del mundo, y así destruir el Anillo, y con él a Sauron y su imperio.

Llegué, y estaba solo en el volcán, y en el momento en que lo iba a tirar, el Anillo me dominó, yo no quería renunciar a todo ese poder y satisfacción, y entonces... no lo hice.

¡Con lo que te debe haber salido el pasaje en dólares!

Volví a mi tierra natal, Argentina, y durante 10 años viví estupendamente, luego Sauron y Gollum me encontraron. Hoy me encuentro aprisionado en las tierras del Norte, al igual que el resto del mundo, ambos dominados por Sauron, pero mi diferencia con los demas es que yo pude haberlo evitado, pero ya es tarde para lamentos, lo unico que no entiendo es cómo yo, un elfo de la Casa Grande no pude lograrlo, y un simple y estúpido hobbit si ¡Maldito Frodo!...

Y qué se le va a hacer. Se ve que Sniper Wolf también es argentino, quizás descendiente de algún político, y no pudo resistir la tentación de enriquecerse sin pensar en las consecuencias, dejándose vencer por la ambición y el deseo... 8)

Gracias por la onda y por haber publicado todas mis cartas, y como "Vr1" no escribió, no tengo a quien putear (chiste). Y me voy con un pedido, no a ustedes sino a los lectores: Che gente, soy el unico con imaginacion, vamos metanle un poco de ganas y escriban cosas más interesantes y usen el bocho para escribir en vez de usarlo para pensar siempre en Pampita... ahhh... Uyy, me voy, tengo que limpiar el charco de baba que deje en el piso, chau.

PD: ¿Yo dije que iba a hacer esta carta más corta? La verdad no me acuerdo.

No. No lo dijiste. Y con respecto a la imaginación y las ganas, a nosotros tambien nos gustaría, y no sólo que la utilicen contado historias. Si todos hicieran lo mismo no lo publicaríamos porque sería aburrido, pero nos gustaria que nos pregunten, cuestionen o insulten por puntajes, opiniones y demas temas abordados en cada número generando asi debates sobre los temas que consideren más interesantes. ¿Qué les pareció tal juego o que opinan de tal o cuál puntaje? Esperamos sus misivas y sus e-mails.

Facundo Pisaniak

Hola, mi nombre es Facundo, tengo 25 años y desde el año pasado soy un feliz poseedor de una PS2, tuve la suerte de comprarla en un momento crucial del país y si no lo hubiera hecho en ese momento (Noviembre de 2001) hoy no la tendria. Ya terminé varios juegos grosos: MGS 2, Silent Hill 2, Onimusha, Devil May Cry, Resident Evil: Code Veronica y GTA III, para mí el mejor juego hasta el momento. Les comento que antes de leer su revista leía una que estaba exclusivamente dedicada a PSOne, y debo reconocer que la suya es mucho mejor ya que no se cuelgan en destrozar una plataforma sino que las comparan objetivamente, y nos muestran tal cual es cada una. Después de eso uno puede decidir por sí mismo cuál le conviene más. Espero que nos sigan manteniendo informados con todo lo ultimo con referencia a las consolas, que son lo único que nos permite mantener la mente alejada de lo que sucede en este bendito pais. Chau y gracias

PD: Sigan así que están haciendo un gran trabajo.

¡Muchas Gracias! Sí, aunque sabemos de la situación en particular que se está viviendo en la Argentina, Next Level es una revista de actualidad, y por ende no podemos dedicar todas sus páginas a abogar por una máquina en particular. A nosotros nos gustan los juegos, y en nuestras páginas van a encontrar siempre lo último y lo mejor respecto del tema. De eso que no les quepa ninguna duda, que no los vamos a defraudar.

Milton Anzuarte

Hola amigos de Next Level, me llamo Milton, tengo 11 años y soy de José C. Paz. Les cuento que la edición Número 39 estuvo una masa, y el e-mail de Luca Spinetta es copadísimo, vamos con las preguntas:

1) ¿Para cuándo información de Family?

Jajajaja. ¿Es un chiste no? ¿No?

2) ¿Qué juegos de PSOne les gustan a ustedes?

Muchisimos, pero sin dudas entre los inolvidables figuran Silent Hill, Resident Evil, Final Fantasy VIII, Vagrant Story, Guitar Freaks y Dance Dance Revolution. Sólo por mencionar unos pocos.

3) ¿Va a salir una PS3?

Que no te quepa la menor duda. Pero vaya uno a saber cuándo...

Bueno no les escribo más, espero que lo publiquen. ¡Chau!

Mi mail es anzuate@yahoo.com.arPD: Pongan una foto de Resident Evil.

Rara petición pero aquí va.. De la última edición de Resident Evil para Gamecube. Encantados de complacer a nuestros lectores.



Sebastian Isa

Hola amigos de Next Level, me llamo Sebastián, y tengo 19 años, de los cuales hace 14 que tengo un pad en la mano.

Un cirujano a la derecha por favor... 8)

Me he decidido a escribirles por primera vez, ya que me agrada el debate que se ha formado alrededor de los Final Fantasy. Yo, como jugador descubrí los juegos de rol con la PSOne, el primero que jugué fue el VII (un juegazo), al que le siguieron todos los clásicos de esta máquina. Ahora, por lo que escribieron algunos de los lectores, parece que quieren que cambie todo de la noche a la mañana, además se los acusan (a los FF) de linealidad ahora, pero cuando salieron nadie decía nada. Yo tambien quiero que cambien, que no sean tan lineales y todo lo demás, pero eso no quita que sean muy buenos. Cuando jugué el primer Final Fantasy, me pareció como un libro, contado de otra forma, y a los que dicen que por ser lineal es malo o monótono es como decir que la obra maestra de Tolkien, "El Señor de los Anillos, es mala porque no se le pueden cambiar las características a los personajes.

Me despido contándoles que para mí, el mejor Final Fantasy es el VIII, porque no me gustan los personajes deformados, y deseándoles buena suerte (¡sigan haciendo la revista por favor!)

Bueno. Entendemos hasta cierto punto la cuestión. Pero no podés comparar un libro con un juego. No resiste análisis alguno. Cada cosa se tiene que valorar por lo que es. Un libro es una obra al igual que un juego. Hay gente detrás de ellos y por eso tienen virtudes y defectos. Lo de la linealidad en los juegos es un problema. Pero para algunos. Hay gente a la que les gusta seguir un guion predeterminado, e interceder en ciertas cosas en cuanto a la historia en general. Asi como hay muchos que necesitan tener libertad de acción para desarrollar cosas sino no se sienten satisfechos. Me parece que tambien un poco se exagera con el tema, porque ya se habló mil veces de que un juego si no es demasiado lineal, no podría tener una historia demasiado compleja. ¿No?

PD: ¿Cuales juegos de Dreamcast quedan por salir?

Mirá, prácticamente ninguno, en estos días salió en Japón King of Fighters 2000 y Cleopatra's Fortune, pero poco más se espera de esta como dijimos, casi extinta consola. R.I.P.

Sergio Baravalle

Antes que nada quiero felicitarlos por la revista porque es espectacular, y los sigo desde su primer número con portada de Bruce Willis (¿no?)

¡Sí señor! Que tapa aquélla del Apocalypsis, lástima que el juego resultó ser una mega porquería pero el arte era impresionante.

Bueno les cuento, estoy por viajar a china con mi viejo por unos días y la verdad es que me encantaría traerme una Gamecube y un Gameboy Advance, pero me surgieron unas dudas:

1) ¿Me conviene comprarlas en China?

En el caso de la Gamecube te van a funcionar los juegos según la zona a la que pertenezca la máquina, si es Japonesa solo te van a funcionar los juegos de esa procedencia, si es Europea sólo los juegos con esa region y encima son Pal-B. En el caso del Gameboy Advance, y salvo que hayan hecho algo raro, salvo por los manuales y eso, los juegos son compatibles vengan de la parte del mundo que vengan.

2) ¿Tienen idea si es barato?

Es el mismo precio que en todos lados, en Dólares. A eso tenés que sumarle en la aduana el precio de importación, que generalmente es un 50% del costo de origen.

3) ¿Y con los juegos, que onda, me puedo traer algunos?

Como te dijimos, asegurate que sean versiones que vayan con tu Gamecube. Ojo que esta ley se aplica también a la PS2 y la Xbox.

4) ¿Les parece bien estas dos consolas, sino cual?

La Gamecube nos encanta, al igual que la PS2 o la Xbox, y la decisión depende básicamente de que te gusten los juegos de la máquina que elijas. Por otro lado el Gameboy Advance es el mejor equipo portátil para jugar, sin lugar a dudas.

Y... nada más, se pueden imaginar que si se me llega a dar y ustedes me dan el OK me las compro a full, no saben lo contento que estoy.

Bueno, muchísimas gracias, y si no me contestan por medio de la revista da igual, porque es información que necesito, y cuanto más rápido me llega mejor.

De vuelta millonésimas de gracias, y recuerden que tienen un lector que por más que aumenten el precio o salgan cada seis meses, igual los voy a comprar.

Chau.

Sergio de Wilde (21 años)

No problemo. Suerte en tus peripecias en China.

Juanoas

Hola, ¿Todo bien? ¿Me pueden decir dónde consigo un Multitap original para PS2, que hace un mes busco y no encuentro?

Por favor, si pueden ayudarme lo voy a apreciar mucho. Si es posible me contestan al mail. Yo busco el original y todos tienen truchos.

Soy Juan de Campana, y compro siempre la revista. Chau nos vemos.

Te explicamos. El multitap para PS2 es específico de la máquina, está de más aclararte que no es el mismo de PSOne, aunque éste funciona en PS2. Los juegos que requieren específicamente el de PS2 no te van a funcionar, por ejemplo, el Guitar Freaks 3rd Mix, etc. Por otra parte además del de Sony existen otras marcas, que aunque no sean el producto oficial funcionan joya. Solo tenés que fijarte que sean marcas de renombre, pero entre los anunciantes de la revista seguro que encontrás algún negocio que tenga el oficial manufacturado por Sony.

Ariel Mayer

'El FF8 me pareció el mejor de todos (aunque cada persona tiene su FF predilecto y esto lo dije como opinión personal), ya que un amigo dice que el primer FF que jugas es el que más te gusta.'

Patricio Cavallieri

¡Salud Hermandad Nextleveliana!

Tanto tiempo sin escribirles..., caramba, algo bueno tiene que haber pasado para que la NL vuelva a ser mensual!, al fin algo por lo que alegrarse en este bendito pais, la verdad gente que se pasaron con este numero, solo les falto poner la preview del "Valkyrie Profile II", y les daba un Muy Bien 10 Felicitado.

Gracias por los halagos. Y si, no te das una idea de las cosas que se quedan afuera por cuestión de espacio, cuando es así recuerden que pueden visitar www.datafull.com donde nosotros realizamos toda la sección de juegos del sitio.

Sencillamente me encanto TODA la revista (como siempre) de principio a fin. Ya que estamos, les queria hacer una sugerencia, y es que le dediquen menos espacio a los juegos KK... ya sabrán a qué me refiero, hay juegos que son tan malos que sencillamente analizarlos es tratar de explicar lo inexplicable, y le den mas cabida a la seccion "Greatest Hits" por ejemplo, o a comentar los juegos realmente buenos, desde ya muchas gracias por tomarse el trabajo de analizar semejantes bazofias para prevenir a los lectores incautos de cometer el horror de comprarlos.

Justamente. Te respondiste vos mismo, cuando un juego es muy esperado y resulta ser una decepcion es nuestro deber velar por tus intereses. Creemos firmemente que ése es uno de los mejores conceptos por el que vale la pena una revista de esta índole. Que la consideren como un catálogo de compras pero confiable, y poder decidir qué juego comprar, y sobre todo cual NO comprar en base a nuestros puntajes. Por lo del trabajo de analizar bazofias no te preocupes, aunque es algo a lo que uno nunca se acostumbra. Algunos juegos son tan malos que hasta nos reímos mientras jugamos, aunque también están los casos en los que lloramos a lágrima viva pidiendo que se terminen de una vez.

Les queria hacer un pedido especial, y es lo siguiente, supuestamente el 05/09/02 sale en Japón el juego "Ikaruga" un shooter de naves alucinante para la casi extinta Sega Dreamcast, y dado que soy muuuy fana del género me gustaría ver si le pueden dedicar aunque más no sea un cuadrito para comentar el juego, y de ser posible si pueden comentar algún otro juego que en Japón se consiguen ya que se ven muy bien, lo que no significa que sean buenos peeero....y que calculo que www.ebay.com mediante podría llegar a conseguirlos, ya que me resisto a la idea de jubilar a mi fiel y querida DC. Dicho sea de paso ¿En qué corno quedaron TODOS esos juegos bien grossos que iban a salir para DC?, Sí ya sé, no soy marciano, muchos fueron cancelados, por supuesto, pero los juegos en sí, se fueron por el inodoro o van a salir para alguna otra consola?, me refiero a títulos como "Chakkan The Forever Man" o "Quark" o el "Castlevania Resurrection" que sinceramente no sé por que razón se desvanecieron en el aire, y nunca más se supo nada de ellos... ¿sera un caso para los Expedientes X?

Que no te quepa duda que lo vamos a comentar cuando salga, y si sale algún juego que valga la pena obviamente que tambien lo incluiremos en nuestras páginas, pero desgraciadamente cada vez son menos los juegos anunciados, y como decís muchísimos son cancelados. Por otra parte, los títulos que mencionás, algunos no dejaron de ser proyectos, y otros seguramente se reciclarán para alguna consola de nueva genera-

ción, sobre todo los de Sega que ahora como te habrás dado cuenta viene produciendo desde hace rato juegos para el resto de las consolas que quedaron en pie.

Bueno gente, los dejo, sigan así por el buen camino.

Saludos para todos, se despide de uds: Ariel Mayer

Luca Spinetta

Hola amigos de Next Level, bueno ya me conocen soy Luca y lo vuelvo a decir: Next Level es la mejor revista del país, les doy unas preguntas así me sacan unas dudas.

1) ¿Algunos trucos para el Digimon World de PSOne?

Unicamente existen códigos de Gameshark, aca van un par:

Vidas Infinitas:	80155824 0003
HP Infinito:	801557F0 270F
	801557F4 270F
MP Infinito:	801557F2 270F
	801557F6 270F

2) ¿A ustedes que consola les gusta más: PS2, Xbox o Gamecube?

Las tres... y realmente no nos podemos decidir por una en particular, cada una tiene juegos que por peso propio hacen que tener la consola valga la pena. Es obvio que en Argentina de las tres, la más popular es la PS2, pero no por eso significa que sea la mejor, ni la peor. Ni la intermedia... 8)

3) ¿Como hago para pasar la misión 10 de Syphon Filter 2?

No podemos explicarte en tan poco espacio toda la décima misión de este juego, pero esperamos que este código de GameShark te sea útil.

Habilitar todas las misiones: 8014AF3C 0015

Agustin Fernandez Ricciardi

¡Hola queridos Muchachotes!, ¿Como les va?, Bueno, el motivo de este mail es bastante drámatico... realmente estoy preocupado... quiero una Gamecube ¡Sólo por el Resident Evil!, ¿Me conviene? Saldrán juegos tan increíbles como GTA III, MGS 2, y todas las barbaridades que salieron en PS2, que puede salir tan, pero tan importante (Juegos GROSOS, nada de juegos garchita)...

Mirá, la Gamecube no sólo vale la pena por el Resident Evil, sin ir más lejos además de la remake del primero es inminente la salida de Resident Evil Zero, la precuela que va a incluir muchas innovaciones en cuanto a jugabilidad. Además, sin ir más lejos está el Eternal Darkness, juego que analizaremos en el proximo número, que es un clásico y en cierta medida, a mi entender mejor que el Resident Evil. Por otra parte, si te gustan los juegos de Nintendo ya está disponible el Super Mario Sunshine, y salen en Septiembre el Star Fox Adventures y en Octubre el Metroid Prime... Como ves, juegos no faltan, el tema es que te guste el estilo de la consola que obviamente en líneas generales es muy distinto al de PS2.

Ud. saben que el pais esta para la mismísima merda...y no todos pueden tener hoy en dia U$S320 para comprar una máquina con un juego, y menos para comprar un juego por mes..., a lo que estaba acostumbrado con mi PS2... Otra cosita que no quiero dejar escapar... para la PS2, ¿Quedan por salir Residents? ¿O saldra el de GC en PS2? en fin, espero que puedan responder mi mail y que me ayuden a decidir...

No. Por ahora no hay ningún Resident Evil por salir en PS2, por ahora y durante 5 juegos más es una licencia exclusiva de Nintendo, y por si no sabías, Xbox tiene los derechos sobre el nuevo Dino Crisis... Como verás, esta puja corporativa trae muchísimos problemas de decisión a los usuarios...

PD: El país está arruinado, y realmente pegó fuerte a la "industria" de videojuegos, por lo que hablo con mis "amigos" el tema de comprar bajó terriblemente, y todos estamos con cara de traste, pero podrían levantar el ánimo de los lectores haciendo sorteos mensuales por una consola o aunque sea un juego... por favor...

Un abrazo grande... hagan lo que hagan, ¡No cambien nunca!

Suerte: Agustin

Nicolás Caldara

Hola amigos de Next Level, soy Nicolás Caldara, tengo 17 años y soy de Villa Lugano. El simple motivo de mi mensaje es que tengo una gran duda y esa es ¿Cuando van a realizar un campeonato de Wining Eleven 6? Yo ya he jugado un par de Campeonatos en mi barrio pero a mí personalmente me gustaria jugar un torneo de mayor importancia. La verdad es que yo como muchas otras personas quieren medirse en un juego como éste. Digan la verdad ¿Cuántas personas se creen el mejor en esto? Por lo menos yo conozco a varias, tengo un grupo de amigos con los cuales me reúno diariamente para jugar este fantástico juego, y cuando empieza la gran polémica a ver quién es el mejor, la verdad nadie se cree menos que nadie. Por eso les pido por favor que se pongan las pilas y hagan de una buena vez un buen campeonato, para saber de una vez por todas quien es el mejor en esto.

Si sos seguidor de la revistas sabras que venimos con esa idea desde hace mucho, de hecho estuvimos a punto de concretarla en Febrero de este año pero las trabas son muchas. Primeramente, la parte organizativa es muy compleja, pensá que no podemos dejar a nadie afuera y contando el volumen de lectores que tenemos y la cantidad de gente fanática de ese juego, ya que en Argentina prácticamente 9 de 10 jugadores son seguidores de la serie. Eso implica también el lugar, la seguridad es indispensable (pensa las calenturas que te agarrás con tus amigos y que de repente alguien desconocido te empieze a gastar por una derrota) ya que no queremos que nadie pase un mal momento por un desubicado, que siempre lo hay. O sea, aunque sigue siendo un proyecto que va unido a otras cosas que tenemos planeadas para realizar en conjunto con nuestros lectores. Quédense tranquilos que los vamos a mantener informados a medida que progresen nuestros planes de dominar el mundo...

Patricio Cavalieri

Taku: -Tletientos Pesos...-
Yo: -¿Que?, ¡Esta!-
Taku: -¿Cómo lice?-
Yo:-¡Si, ésta!-

Eso le dije a Taku cuando me quiso vender un juego de PS2 a 300 pesos, aparte lo dice como si costara 50 centavos.

¡Bongiorno People!

Ya no sé cómo hacer para empezar la carta sin repetir el "Hola gente" o él "Estimados amigos de Next Level" que escribe todo el mundo, así que puse un diálogo que se dió en Enero de este año en la casa de video juegos Club Taku, que por cierto soy amigo de Taku y lo digo con toda la buena onda (ya que a pesar de los precios exorbitantes me atiende muy bien).

Si. Hay que reconocer que Taku es parte de la historia de los videojuegos en Argentina aparte de ser un tipazo según muchisima gente que lo conoce.

Siiiiii, Soy Patricio Cavalieri otra vez, y ya con 18 años, que los he cumplido el 18 de julio, y con alegría porque la revi está mejor que nunca y empezó a venir una vez por mes de vuelta, y aunque digan que $ 6,90 es mucho, les aseguro que es un precio mínimo con tal de disfrutar de la mejor revista de video juegos del mundoooooooo (¿exagero?) ¡Nooooo!!! Bueh basta de adulaciones (seguro que abajo ponen "Ufa" en azul) y empecemos.

Ufa

Ya que se vino la polémica, yo quiero contar mi experiencia con los RPG's, y que a pesar de que no soy fanático del género, soy un gran aficionado a este tipo de juegos. No les voy a mentir, el primer RPG de la historia que jugué fue Pokémon en 1997 (¿Verdad? Así lo creo yo), y yo ni sabía que era un RPG, después el primero que jugué en 3D que fue el FFVIII y

HORACIO VS. PAMELA





Si señores que Rocky Vs. Mr. T., Horacio desafio abiertamente a Pamela, obviamente que con toda la buena onda y que mejor que ustedes fieles seguidores del arte de nuestra querida Pamela para decidir quien es quien en cuanto a pulso y habilidad en el manejo del Fabercito. Dirijan sus apuesta,,, eh digo... sus votos en nextlevel@fibertel.com.ar

me encantó. Como les dije, no les miento, y a decir verdad al no ser fana del género, tengo pocos RPG's, y los que tengo son todos de Square.

El FF8 me pareció el mejor de todos (aunque cada persona tiene su FF predilecto, y esto lo dije como opinión personal), ya que un amigo dice que el primer FF que jugás es el que más te gusta. Pero mis comentarios vienen hacia el FFX. Gente: Será lineal, los diálogos no coincidirán todos con los labios de los personajes, y tampoco tendrá el sistema de batalla más innovador, pero que es una maravilla, es una maravilla. Gráficamente incomparable, con efectos especiales como bolas de energía, hechizos, luces y sombras, texturas y demás que lo dejan lejos como el RPG de mayor despliegue audiovisual. La música, que es una maravilla, es siempre variada, con una calidad impresionante de sonidos increíbles, tanto de instrumentos musicales como de sintetizadores, y la excelente historia (ojo, no es la mejor historia de todas pero es muy pero muy buena) los personajes más lindos a nivel vestuarios, look, cortes de pelo (¡Rikku es hermosa de verdad!), implementando voces por primera vez en un FF y demás. hacen de este el RPG más lindo que yo haya jugado a nivel audiovisual, y nivel emotivo, ya que te mimetiza los sentimientos con los del personaje cuando lo jugás (aviso: esto último no siempre suele pasar y no hay devolución del dinero).

Yo el FFX lo compré en enero, como ya dije, y lo gané a la semana. ¿Corto?, No, es que estaba muy excitado y lo jugué durmiendo 5 horas por día, durante una semana (eran vacaciones). Hoy por hoy 7 de agosto, siete meses después, sigo descubriendo cosas que no vi la primera vez que lo jugué.

Era sólo eso, espero que alguna vez lo prueben, si no tienen PS2 vayan a Club Taku de parte mía que los deja jugar gratis (mentira, los sacan cagando), o traten de conseguir algún amigo que lo tenga así lo prueban y no se pierden uno de los mejores RPG's de la historia.

Sí. Opinamos lo mismo. Final Fantasy X es sin dudas excelente en todo sentido, salvo por la tan mentada linealidad de la que algunos se quejan. Coincido con vos en cuanto a lo emotivo, particularmente en la secuencia final.

Muchas Gracias, y por favor publiquen el e-mail.

Gracias de vuelta, y sigan así ¡Qué lo hacen bárbaro!

Un abrazo, Pato...

PD: No se pongan muy cachondos cuando una chica manda un mail, porque puede ser un pibe, ya que tengo un conocido que se hizo pasar por piba dos veces en la revista para joder y todos creían que era mina. ¡Ojo al Piojo! Que a veces la cosa viene con sorpresa.

Pamela el ¡e-mail! (esa es chica de verdad, ¡y linda!, jeje)

Que cosa ya no se puede confiar en la gente, hombres que se hacen pasar por mujeres y viceversa y pensar que nosotros pensabamos que eso pasaba únicamente en los programas de la tarde de la tele... arghhhhh

Andres Falero

Hola gente de Next Level:

Les cuento que tengo una Xbox, que se la pedi a un familiar que vive en EE.UU, la consola es increíblemente poderosa, y unos juegos de una calidad impecable, Halo, Hunter: The Reckoning, Spiderman, Gun Valkirie, etc.

Recien acabo de comprar la revista Next Level numero 39, y tengo una sensación de molestia contra ustedes muy grande, antes que nada ESTOY ENTERADO de que los pocos usuarios de consolas de ultima generación en la Argentina tienen una PS2, debido a que muchos de los que la tienen se debe a la espectacular y destructivo "1 a 1", pero por eso , NO TODA LA REVISTA TIENE QUE SER DE PLAYSTATION 2 y no me lo vayan a negar porque es muy obvio, CASI TODOS los reviews y previews, son todos de PS2 , y algunos pocos de Nintendo, la Xbox APENAS con el Lord of the Rings, encima compartido con las demás, bien espero que no les halla molestado esta opinión...

Muy por el contrario, estamos de acuerdo, pero pensá que si como vos bien te dascuenta sos uno de los pocos afortunados que posee una Xbox, tampoco podemos dedicarle el espacio que, creenos, nos encantaría dedicarle. No obstante, eso cambia desde el próximo número donde se van a dar cuenta de algunas sorpresitas que les estamos preparando...

Les cuento que soy gran fan de los FPS y del Doom. ¿Es posible que el Doom III salga para la Xbox, tanto en derechos, como en hardware de la consola?

Ya que para la PC se necesita un Pentium 4 y una Geforce 4 o un Raedon de ATI de las últimas para poder correrlo como la gente, mientras que la Xbox tienen un Pentium III y una Geforce 3 reformada, asi que...

Tuve la oportunidad de ver un pequeño video de pocos segundos y alguna fotos, y la verdad es que mi cerebro explotó y se me hacía agua la boca, y aparecieron las dudas que les comente.

Si supuestamente el lanzamiento de Doom III para Xbox es un hecho, todavía no está confirmado si será en simultáneo con la versión de PC (que sale en alguno momento del 2003) pero como salir sale.

PD: Microsoft Argentina ¿Va a lanzar la Xbox oficialmente en la Argentina? (lo pregunto en serio) :)

Antes de la devaluación en Argentina asistimos a una reunión de presentación donde sí la iban a lanzar. Pero, obviamente, ahora está todo en veremos, con un alto porcentaje de que no se lance por el momento de ninguna manera.

2 locos 2

Hola muchachones de NL. Nos presentamos, quién les escribe El Capo Lucas y mi copiloto El Verdadero Matias les escribimos para hacerles unas cuantas y cortas preguntas.

1) ¿Por qué no ponen un poster de el mejor juego de todos o lo que los lectores voten? Ejemplo: GTA III, la saga de Winning Eleven, Gran Turismo 3 o Silent Hill.

Lo hemos hecho, sobre todo en Next Level Extra, incluso hemos incluído en algún número de Next Level un poster con todos los Pokémon, etc... Voten, si les gusta la idea de que incluyamos posters en la página central y tiren títulos ¡Qué no los vamos a defraudar! 8)

2) ¿Nos podrían regalar la Play 2? Please.

Sí. Sin dudas. Una para cada uno. Vengan por la redacción el 32 de Septiembre a las 25:01hs.

3) ¿Nos podrían llevar a la E3 del año que viene? Please.

También. Siempre necesitamos gente que nos pague los pasajes y nos cargue las valijas... hehehe.

PD: Con esto me dirijo a todos las personas que dicen boludeces o les piensan cuando la NL se atrasa. A ellos le digo, H. de Mil P. no confían en estas personas que se rompen el c$%@ laburando día tras día para que a fin de mes salga la revista. Todos ustedes son unos falsos de mi$%$ y muy desconfiados.

Ehhhhh tampoco es para tanto... Siempre hay gente que piensa mal, pero les aseguramos que la mayoría de la gente nos quiere y nos apoya (en el buen sentido).

PD2: Please, podrían poner este mensaje en su revista ya que es nuestro primer mail pero no el último, y si no lo desearan, podrían enviarnos las respuesta a nuestras preguntas.

Nos despedimos deseándoles lo mejor y que sigan saliendo siempre. A todo esto los castigamos con unas fotos nuestras Chauuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuu.

Y nosotros las publicamos, ahora háganse cargo y paguen el precio de ser famosos. Muahaha.



Juan Pelotas

Hola innombrables de NL:

Ante todo me presento, soy el frío y calculador guardaespaldas de Kutaragi (Sony), les cuento que estoy en plena misión para desenmascarar a los hombres de: Don Fulgencio, Miyamoto y Anteojito Gates. Esta misión fue encomendada por mi jefe Ken, y les cuento que he descubierto a dos ratas de Microsoft ellos son: El "Oso" Videla y Gonzalo "Lector N1". Al Oso lo encontré tratando de matar a Rodrigo Suárez Boedo y lo secuestre, mientras que Heidi Land lloraba por él. Bueno, ahora cambiando de tema, voy a poner polémica en la sección, voy a hablar de un tabú en la revista: El idioma en los video juegos. Sí, loco, parece que ustedes saltan de la alegría cuando nos cuentan que va a salir un juego en inglés- ¿como si todos supiéramos este idioma?... Ustedes sabrán mucho inglés, pero el 80% de la Argentina no conoce un carajo de ese idioma, y no tiene por qué conocerlo, voy a dar un ejemplo:

- Me compré MGS2, y ya todos saben que su punto fuerte es el argumento, ¿Por que me tengo que bancar a dos yankis hablando en el juego si estamos en Sudamérica? Yo digo, porque no se traen los juegos en Español si ese es el idioma que hablamos, loco no hay que ser conformista, piénsenlo.

PD: Que alguien me conteste, ya que me encanta MGS2 y me encantaría enterarme del argumento. Publiquen mi carta, ya que en la anterior no lo hicieron.

Bueno ante todo, no entendimos nada la pseudo historia que te mandaste al principio... mirá que lo intentamos, pero me parece que debe estar escrita en un lenguaje poco conocido en este planeta...

Segundo. Nos estás hablando en serio?

O sea nadie opina, sobre si tenés que saber inglés o no, no es que amemos el idioma, pero a nosotros no nos gusta quedarnos afuera en la historia de un juego como Metal Gear Solid 2, ni de ningún otro vaya el caso.

Siempre tenés la opción de dejar de jugar, si es que no te interesa el idioma, o conseguir únicamente los juegos que estén en castellano.

Por otra parte, pensá que a las empresas les importa un pepino si sabés o no inglés. Es triste pero es así. Como país, en materia de venta de juegos originales somos, desgraciadamente, un cero a la izquierda para la economía de ellos, por lo que te imaginarás lo preocupados que están por que tengamos el juego en nuestro idioma.

Ojo que preferimos el juego 10.000 veces más en inglés, antes que en un Español neutro que no se entiende nada o cambian el 50% de los diálogos.

Después de todo, dicen que el saber no ocupa lugar. No vemos el por qué armar una polémica de una cosa que se cae de madura.

Y hasta acá llegamos, esperamos que el próximo mes nos escriban no sólo de Argentina, sino que de Chile, Mexico, Venezuela, Uruguay, Paraguay, Bolivia y Perú, para hacer el correo un poco más internacional... 8)

Bueno, nos estamos viendo el mes que viene en una nueva edición de Next Level y de esta la sección donde todos ustedes, opinan.

¡Hasta la próxima!

COLIN MC RAE 3 SE PREPARA PARA PICAR EN PUNTA EN PS2 Y XBOX

UNA DE LAS SAGAS DE RALLY MAS POPULARES DEL MERCADO VUELVE CON TODO











Ya solo con ver los grá ficos uno desea estar al mando de una de estas bestias todo terreno y derrapar sobre nuestros adversarios...

Codemasters se prepara para lanzar la tercera entrega de su excelente saga de juegos de rally, en versiones para PS2, Xbox y PC. En esta ocasión, te mostramos algunas fotos de la versión para Xbox, y como siempre, el juego a simple vista luce increíble. Naturalmente, los fanas del género esperan mucho de esta nueva entrega de la magnífica serie y ellos prometen que Colin Mc Rae 3 superará todas las expectativas. No esperamos menos de los maestros del género, así que ¡vamos, muchachos, que estamos desesperados!

NINTENDO UK PRESENTO NUEVAS FOTOS Y DATOS DE METROID PRIME

UNO DE LOS TITULOS MAS ESPERADOS PARA GAMECUBE A PUNTO DE VER LA LUZ



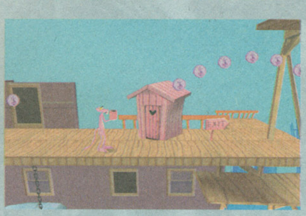
Uno de los títulos más esperados por los usuarios de Gamecube es, sin lugar a dudas, el sucesor de la saga Metroid. Metroid Prime está siendo desarrollado por una subsidiaria de Nintendo conocida como Retro Studios. Tiempo atrás, se comentó que Metroid Prime podría ser un FPS con la facultad de ser jugado también en tercera persona. Finalmente, este juego verá la luz como un título de acción y aventuras en primera persona. En él, nuestra heroína, Samus, deberá luchar para detener nuevamente a Mother Brain y su ejército de Metroids. Para ello, contará con todo tipo de armas y dispositivos, los cuales serán más que necesarios para sobrevivir en el mortífero planeta Tallon IV. Finalmente, el lanzamiento del nuevo título de la saga de Metroid, será el 18 de noviembre de 2002. Nosotros no podemos más que esperar a que llegue el día de poner nuestras manos sobre lo que parece ser candidato a uno de los mejores juegos del año.

WANADOO ANUNCIA EL PROYECTO PINK PANTHER: PINKADELIC ADVENTURES

VUELVE UNO DE LOS PERSONAJES MAS QUERIDOS DE LA HISTORIA DE LOS DIBUJOS ANIMADOS





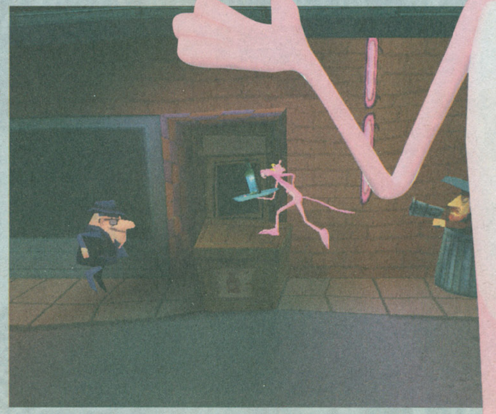


La firma francesa Wanadoo anunció Pink Panther: Pinkadelic Adventures, que traerá a PSOne, Gameboy Advance y PC al legendario personaje de los dibujos animados, creado por Fritz Freleng y David H. DePatie en 1964. La idea de crear un juego moderno de este personaje está inspirada en la enorme simpatía que la pantera ha generado a lo largo de casi 40 años, formando parte activa de la niñez de tres generaciones. Esto es así al punto que los 176 episodios que relatan las aventuras de la Pantera Rosa y otros carismáticos personajes como el Inspector Clouseau aún se siguen emitiendo en varios países, para regocijo de los niños.

El argumento del juego se centra en torno a un tesoro que se rumorea que está oculto en la casa que la Pantera ha heredado de su tío. Tan pronto como nuestro rosado amigo ingresa a la casa, el juego comienza. Pinkadelic Adventures es un arcade de plataformas clásico, que esperamos que conserve el espíritu y comicidad característicos de la serie televisiva. El juego que distribuirá Wanadoo está siendo creado por la firma Étranges Libellules, conocidos por títulos como Kirikou. Según la gente de Wanadoo, el juego está pensado para todas las edades, y posee 9 niveles y tres modos diferentes de juego: plataformas, carreras y jefes.

Como es usual en esta clase de títulos, se incluirán varios mini juegos a los que podremos acceder a medida que completamos los niveles. Se incluirá también un modo de juego en el que la Pantera podrá camuflarse para confundirse con los distintos escenarios que deberemos recorrer, por ejemplo, disfrazándose de lámpara de pie con una tulipa en la cabeza, o tomando posición como un jeroglífico en una pared. Realmente, habrá que ver este modo de juego para matarse de risa, tanto de ella como de su eterno perseguidor, el Inspector Clouseau, en este caso manejado por la IA.

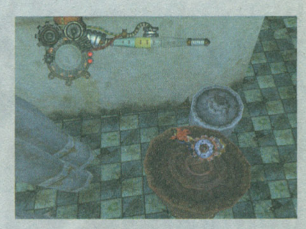
Pink Panther: Pinkadelic Adventures estará disponible para la compra a partir del 13 de noviembre de 2002.



MALICE: TE MOSTRAMOS NUEVAS FOTOS

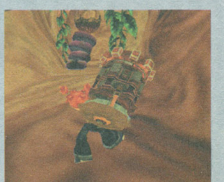
SE APROXIMA EL LANZAMIENTO DE UNO DE LOS TITULOS MÁS ESPERADOS DE XBOX Y PS2











Hace un tiempo les contamos que Vivendi Universal Games y la banda de rock No Doubt anunciaron su colaboración en la creacion de Malice, un juego de acción y aventuras basado en las andanzas de Alice, una heroína teenager portadora de un temible martillo. El juego, que fuera anunciado hace un tiempo para Xbox y Playstation 2, ya se encuentra listo para hacer su debut en nuestras consolas. No vemos la hora de poder andar de aquí para allá a martillazo limpio de la mano de Alice, mientras escuchamos la sexy voz de Gwen Stefani, la vocalista de No Doubt. Pero mientras seguimos esperando, les ofrecemos estas nuevas fotos para que se les caiga la baba...

TY THE TASMANIAN TIGER: ACCION A ROLETE

Electronic Arts anunció que Ty The Tasmanian Tiger será lanzado tambien en versión para Xbox. Las de Playstation 2 y Gamecube ya habían sido anunciadas anteriormente. Ty será un juego de aventuras para chicos y no tan chicos, basado en un tigre de Tasmania caricaturizado al estilo de Crash Bandicoot, Banjo o Kazooie. Ty portará un boomerang como arma, y con éste, recorrerá escenarios modelados en 3D, ambientados en tierras australianas cuya impactante belleza se refleja en las fotos que pudimos ver hasta ahora y que ya mostramos en datafull.com.

Según la gente de EA, Ty The Tasmanian Tiger ofrecerá grandes dosis de acción, matizada con un agudo sentido del humor, y su protagonista a lo largo de su aventura, se encontrará con numerosos personajes basados en animales autóctonos de la fauna australiana a los que enfrentarse o en el mejor de los casos, aliarse. El juego incluirá elementos clásicos de los juegos de acción basados en caracteres: combates, montar algun animal, diversos puzzles que resolver, mini-juegos, y los clásicos jefes de final de nivel. Ty podrá correr, saltar, nadar, y ejecutar muchas acciones más para llevar su aventura a feliz término. A su vez, podremos controlar el arma principal de Ty, o emplear su habilidad para aprender nuevos ataques especiales. Ty The Tasmanian Tiger está siendo desarrollado por la gente de Krome Studios, una firma – como era de esperarse - australiana. EA espera que el mismo esté disponible a principios de Diciembre de 2002.

ROBOTECH BATTLECRY

Compañía / Distribución: TDK Interactive
Fecha de salida: Octubre 2002

XB PS2 GC

Seguro que después de tanto tiempo, nadie se hubiera imaginado que por fin vería la luz un buen juego de Robotech, la mejor serie de mechas que ha existido, y apuesto a que si sos chico, seguro te enganchaste con la reposición que hace poco hizo un famoso canal de cable.

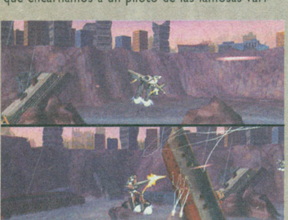
Hasta ahora, nunca se había lanzado un juego que tuviera la calidad de la franquicia, o al menos alguno que alcance el nivel de éxito que tuvo esta serie en los Estados Unidos; si bien han salido varios juegos de Macross - la serie japonesa que compone parte de Robotech - que apenas zafan.

Pero al parecer, Robotech ha revivido, ya que la serie está siendo reeditada en DVD, y las empresas no quieren desaprovechar esta oportunidad.

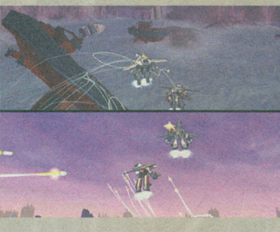
Por suerte parece que esta vez el desarrollo del juego ha recaído en las manos de gente que aparentemente tenía ganas de hacer las cosas bien.

Los programadores de TDK Interactive se están encargando de desarrollar este juego, y por lo que se ve en las fotos, la cosa va muy bien, y los fanáticos de esta serie tendremos finalmente un juego decente de Robotech, después del fiasco de N64 que nunca vió la luz.

El juego es un shooter de los clásicos, en el que encarnamos a un piloto de las famosas Varitech, así que podemos jugar a ser Rick Hunter como siempre quisimos. Las Varitech van a contar con sus famosas transformaciones, que nos dotarán de diferentes armas. Por lo tanto, manejaremos un avión, un mecha, y una quimera, la cual queda a caballo entre las dos transformaciones (un avión con patitas).



Lo malo es que al parecer el juego recreará solo la saga de Macross, por lo que pueden olvidarse de los Battleoid, Cyclons, y cosas por el estilo. Habrá que esperar a que algún día se pongan las pilas y podamos manejar una de esas motos copadas, por ahora conformémonos sólo con las Varitech.



Robotech: Battlecry promete tener mucha acción, ya que los Zentraedi pelearán más fuerte que nunca, a través de 15 niveles. También contará con 15 misiones especiales, que no seguirán la línea del juego, y que se jugaran por separado.

El juego utilizará el excelente sistema de gráficos Cel Shading, que por estas épocas se está poniendo bastante de moda, por lo que una larga fila de títulos contará con este tipo de render, como el comentado Auto Modellista y Jo Jo Bizarre Adventure 5, los que ya estan disponibles para PS2, en Japón siendo ambos juegos de la firma Capcom.



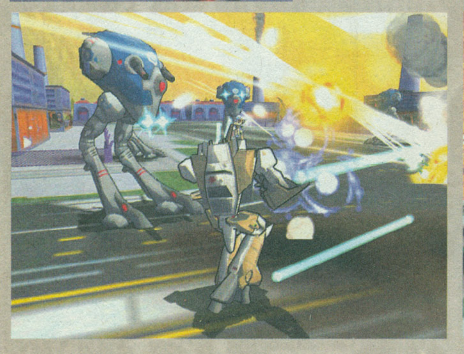
Y ya que estamos en el negocio...

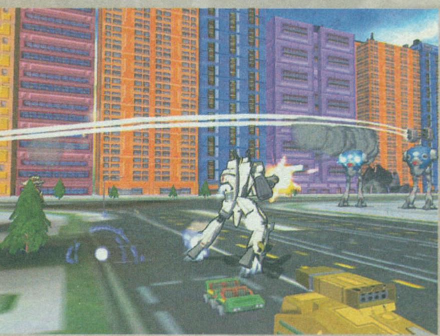
La muchachada de TDK Interactive, a sabiendas de que el juego va a atraer una legión de fanáticos, prometió sacar una Collector´s Edition en los Estados Unidos, como para que la gente se mate por conseguirla.

Anunció que por U$S 79,90 vamos a contar con los siguientes extras exclusivos: el soundtrack original con canciones remixadas para el deleite de los fans, una remera con arte original desarrollado para el juego y ser la envidia de todos nuestros amigos, cinco cartas con nuevos diseños de los mechas, y una carta holográfica, también con diseño exclusivo. Pero lo más importante, es que el set va a contar con una placa al estilo "milico" o "Dog Tag" con él numero de serie.

Lástima que este set limitado sale sólo por las tierras del norte, pero igual ya vamos a ver como nos la arreglamos por acá para conseguir uno de estos sets. La empresa no anunció exactamente cuán limitado va a ser, por lo que todavía tenemos esperanza de que se consiga sin problemas. Ah, nos olvidábamos de mencionar, el set también incluye el juego, pero a esta altura es lo que menos importa ¿No?

POR FACUNDO MOLINES





TONY HAWK PRO SKATER 4

Compañía / Distribución: Neversoft / Activision
Fecha de salida: Diciembre de 2002

PS2

Es increíble lo rápido que pasa el tiempo, y parece que fué ayer que rompíamos el envoltorio de la caja que contenía Tony Hawk Pro Skater 3. Neversoft no dejaba de sorprendernos con cada entrega, y esta no podía ser la excepción. Y sin embargo, la cuarta versión de este juego ya se nos viene encima. Así es. Dentro de unos meses, el millonario volador volverá a nuestras consolas, de la mano de Activision. El juego incluirá, como es costumbre, varias mejoras desde la edición del año pasado. Justo cuando parecía que Tony no tenía nada nuevo para ofrecer, Neversoft vuelve a subir la apuesta.
Los cambios para la versión de este año tienen que ver con los niveles, que ahora serán mucho más grandes y estarán llenos de obstáculos, ideales para realizar las piruetas que se nos ocurran. Por supuesto que estos niveles seguirán teniendo la misma onda, y estarán compuestos de paisajes urbanos ideales para poner a prueba nuestra pericia. Al cumplir diversos objetivos, podremos agregar nuevos obstáculos al nivel, para poder probar trucos más osados. De esa manera, podemos jugar con los mismos niveles, logrando así un nuevo modo de interacción. Otro cambio importante es la desaparición del reloj. Ahora, tendremos todo el tiempo que queramos para realizar nuestros saltos y giros sin temor. Además, nuestro skater podrá hablar con la gente (si, GENTE) que encuentre en los niveles. Serán ellos quienes nos sugerirán nuevos trucos, los cuales recibiremos como objetivos. Muy interesante... Pero eso no es todo en materia de novedades: también podremos participar en una serie de divertidos mini juegos. Si ganamos, recibiremos puntos para aumentar las habilidades de nuestro skater, o ganaremos dinero para comprar más tablas y accesorios.



Hasta podremos jugar unos partidos de tenis, usando nuestra tabla a modo de raqueta, y si el tenis no es lo nuestro, podremos jugar un partido de básquet o correr una carrera contra otro skater. Esto puede llegar a ser realmente divertido si se puede jugar de a dos, y Neversoft planea incorporar más opciones para jugar online. Si bien ya era posible jugar THPS 3 online en PS2, el nuevo adaptador de red de Sony abre nuevas posibilidades que los creadores del juego planean aprovechar al máximo.
Y hablando de otros skaters, THPS 4 también marca el regreso de otras luminarias de esta disciplina, como Steve Caballero, Eric Koston y Kareem Campbell. Otro que también vuelve es Bob Burnquist, quien había aparecido en las dos primeras entregas de Tony Hawk. Pero no podremos medirnos con ellos desde el principio. Primero, debemos granjearnos una buena reputación en el circuito amateur, logrando los objetivos de las pruebas ya mencionadas. Solo entonces tendremos la posibilidad de comenzar nuestra carrera profesional. Por supuesto que, si llegáramos a aburrirnos, tenemos la posibilidad de crear nuestro propio nivel con el editor pero, francamente, no veo cómo alguien podría aburrirse. Neversoft está demostrando tener mucha imaginación, y continúa inyectándole nueva vida a este clásico. Menos mal, porque van a tener que seguir reinventado el juego hasta el año 2015: esperemos que siempre encuentren la forma de ofrecer algo divertido y novedoso. El halcón volverá a desplegar las alas en los últimos días de Diciembre de este mismo año.

POR SEBASTIAN RIVEROS



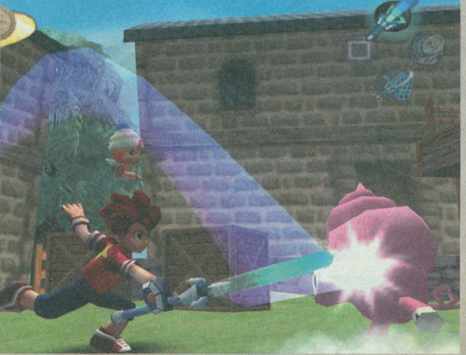
APE ESCAPE 2

Compañía / Distribución: SCEA
Fecha de salida: Enero de 2003

PS2

En 1999, Sony Computer Entertainment lanzó Ape Escape, un gran arcade de plataformas para PSOne que, pese a su gran calidad, pasó un tanto desapercibido. Unos años más tarde, Sony decidió insistir con la idea, pero evolucionando desde el clásico arcade de plataformas, a una acción más basada en puzzles. Y en breve, la verdadera secuela de Ape Escape finalmente verá la luz, en Europa en versión para PS2, licenciada por Namco. Pero como no podíamos esperar tanto, nos pudimos hacer con la versión japonesa de Sony, y aquí les contamos nuestra experiencia. En Ape Escape 2 encarnaremos a Hikaru, el primo de Spike, protagonista del juego original. En esta secuela, el objetivo volverá a ser el mismo: atrapar monos, nada menos que 300, aunque se puede terminar el juego cazando algunos menos. Para ello, nuestro protagonista contará con una gran variedad de chiches que le harán las cosas más fáciles: para empezar, los implementos "cazamonos" básicos consisten en un palo y una red. Obviamente, la idea es atontar a los esquivos simios de un buen palazo para luego meterlos en la red, al mejor estilo empleado de la perrera municipal.

Lo divertido del tema es que a medida que vayamos teniendo éxito en nuestra misión iremos recibiendo nuevos implementos para lidiar con los monos más rebeldes, que ya estaban presentes en Ape Escape: un radar, la "aqua net" que nos ayudará a nadar, un aro especial que incrementará nuestra velocidad, una gomera, un simpático cochecito a control remoto, un cacharro volador estilo helicóptero, y lo mejor de todo, el golpe mágico. También contaremos con la ayuda de tres nuevos implementos que incorpora esta secuela: el "bananarang", un boomerang con forma de banana, un cañón de agua estilo Super Mario Sunshine, y un electroimán.



Los puzzles conque cuenta el juego son muy sencillos: simplemente se reducen a saber qué implemento utilizar para resolver cada problema. Pero el mayor desafío proviene de nuestra misión principal. Capturar semejante cantidad de macacos no es tarea fácil, porque, si bien hay algunos distraidos que son fáciles de agarrar, la mayoría de ellos no son moco de pavo: a lo largo del juego nos enfrentaremos a monos ninja, monos caballeros, monos armados con Uzis, e incluso algunos simios escupe fuego. Como todo buen arcade, Ape Escape 2 cuenta con algunos jefes de pantalla muy piolas, en este caso monos en bicicleta, monos superhéroes, y finalmente Specter, el mono de pelo blanco que también nos causara dolores de cabeza en el juego original.

Ape Escape 2 es enormemente divertido, con una excelente jugabilidad y sentido del humor, que provoca risas permanentes al observar el comportamiento de los monos que debemos capturar. Si bien el nivel de dificultad es sencillo y no presenta grandes dificultades para un experto en arcades de plataformas, el ya citado humor, la gran variedad de escenarios, y la capacidad de destrabar montones de extras, suman mucho a la rejugabilidad y mantienen vivo el interés.

Al mejor estilo Donkey Kong o Mario, los extras se destraban mediante monedas que deberemos juntar a lo largo de los escenarios, para gastarlas en una máquina vendedora que se encuentra en nuestra base. Entre estos extras se cuentan arte original, fotos, trailers, sonidos, y 3 divertidísimos mini-games: uno de ritmo estilo Dance Dance Revolution, un fulbito, y un juego de trepar al estilo Crazy Climber.

Los gráficos son muy buenos: tanto Hikaru como los modelos de los monos son excelentes, y ni qué hablar de las expresiones y monerías de los simios, capaces de hacernos reír hasta que nos duela el estómago. Los decorados están muy bien logrados, e incluyen cavernas heladas, playas, pirámides, castillos, y muchos entornos más. La música es simple pero pegadiza. Fundamentalmente, Ape Escape 2 es un arcade de concepto y desarrollo sencillo, pero bien realizado, y que cumple su cometido a la perfección: mantenernos entretenidos por un largo rato, y hacernos reír con ganas.

POR DIEGO BOURNOT



FIFA 2003

Compañía / Distribución: Electronic Arts Canada / Electronic Arts
Fecha de salida: Noviembre de 2002

XB PS2 PS

Electronic Arts no se cansa de sacarle el jugo a su franquicia FIFA Soccer, una de las más vendedoras que posee. Y en esta ocasión, prometen revolucionar el mundo de los juegos de fútbol con FIFA 2003, que saldrá a la venta en Noviembre en versiones para PC, Playstation 2, Xbox, Gamecube, PSOne, y Gameboy Advance. Como todo fana de FIFA, espero muchísimo de esta nueva entrega de la saga, quizás tanto como lo que esperaba de la selección antes del Mundial de Corea-Japón. Y naturalmente, espero no ensartarme de la misma manera.

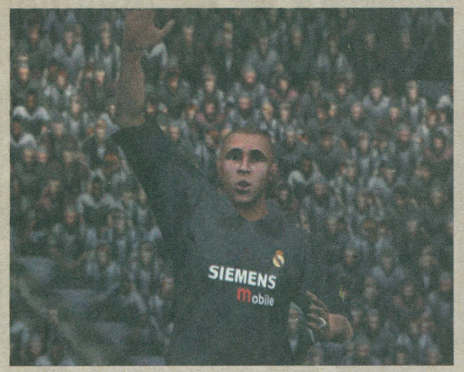


Una renovación total

Si bien hoy día cada nueva entrega de la serie FIFA se asegura una enorme cantidad de ejemplares vendidos tan sólo por el nombre, la serie supo ganarse su merecida fama merced a una increíble jugabilidad, excelentes gráficos, y un montón de detalles que los locos por el fútbol agradecemos. Y cuando los que amamos a FIFA Soccer nos conformábamos con un FIFA 2002, pero con la opción de poder jugar el Mundial (aunque en el fondo uno siempre espera algo nuevo), la gente de EA se despachó con una edición especial increíble, con jugadores idénticos a los reales, una presentación excelente, y unos gráficos que rozaban la perfección. Por ello, las expectativas son altas, y EA promete estar a la altura de las circunstancias: para FIFA 2003, prometen un engine completamente renovado, cuyas innovaciones más importantes son: una mejora significativa en el juego en equipo y las tácticas, y los atributos reales de cada jugador. Las dos primeras se traducirán en la posibilidad de elaborar las victorias de la forma que más nos gusta, con pases exactos, jugadas elaboradas con inteligencia, y definiciones de calidad. De la misma manera se manejará la IA, la cual fundamentalmente adquirirá "conciencia del resultado", armando su juego en consecuencia: por primera vez, podremos ver cómo el equipo contrario varía su táctica a lo largo del desarrollo del encuentro, por ejemplo, tirándonos todos los jugadores encima durante los últimos 10 minutos de un partido que ganamos tan sólo por 1-0. Por otra parte, por primera vez podremos apreciar en forma realista las habilidades especiales de las superestrellas del fútbol mundial. Si los programadores de EA consiguen lo que se proponen, habrán logrado nada menos que redefinir los estándares y bases de los juegos de fútbol: algo nada fácil de conseguir, y que sólo lograra en su momento el aclamadísimo Winning Eleven, que desde su primera versión destronó a FIFA de las consolas de Sony, para convertirlo tan só-









EA SPORTS
FIFA FOOTBALL 2003

lo en "el mejor juego de fútbol para PC". Pero las promesas no terminan aquí: FIFA 2003 propondrá un cambio revolucionario en la física de la pelota, que incidirá directamente en los remates, pases y gambetas, haciéndolos menos perfectos, y dándoles ese toque de realismo que a veces le falta a la saga de FIFA: ya no más remates al arco perfectos, que se clavan en el ángulo o contra un palo, pases milimétricos como si los colocara El Diego versión México ´86, o gambetas que desafían las leyes de la física. Naturalmente, será factible lograr esto, pero no por todos los jugadores, ni el 100% de las veces. En definitiva, el juego se tornará mucho más realista, y veremos muchas más pelotas que se van a la tribuna, cabezazos errados o pases cortados por el contrario. Obviamente, esto contribuirá en gran medida a eliminar los marcadores finales fantasiosos, y acercará a la serie FIFA al sueño de los amantes de los fichines de fútbol: jugar partidos en los que las habilidades, puntería, estado anímico y físico de los jugadores, condiciones del terreno de juego y localía sean tenidos en cuenta. Partidos en los que aunque seteáramos la duración de cada tiempo en 45 minutos reloj, el resultado final fuera lógico, no un "gané 44 a 23". Habría que ver qué jugador es capaz de mantener la concentración durante un partido de duración real, y si esto no mermaría la diversión, pero bueno, es cosa de probar.

Bien, tras haberme permitido "divagar" un poco sobre lo que nos gustaría ver en un fichín de fútbol, les cuento que además de todas estas mejoras, la gente de EA ha prometido incrementar el realismo al máximo en las jugadas con pelota parada, una parte importantísima de todo partido de fútbol, y que ha definido incontables encuentros. No sabemos si para esto se han basado en indicaciones de David Beckham, de la "Brujita" Verón o de Roberto Carlos, pero dicen que en FIFA 2003, patear un tiro libre requerirá una singular pericia, ya que el nuevo modelo físico controlará tanto el lugar de ejecución como la dirección, efecto, y potencia del remate (aunque aún no toman en cuenta un importante factor como lo es el viento), proveyendo remates muy realistas, e invitan a los jugadores a hallar la forma adecuada de ejecutar los tiros libres y córners para transformarlos en gol.

Otro aspecto en el que la revolución se veía venir, es en el de los gráficos. Al igual que en la edición especial del Mundial, en esta nueva versión todos los jugadores de renombre internacional serán plenamente reconocibles, con rostros de calidad casi fotorealística. Una mejora que llegó para quedarse, y que ansiábamos desde que la vimos implementada en la serie NBA Live. Esto, sumado a la implementación de las habilidades reales propias de cada jugador, hará que realmente creamos estar gambeteando como Orteguita, o definiendo con la calidad conque Ronaldo sabe hacerlo.

¿Tévez, te ves en FIFA 2003?

Vamos a los números... FIFA 2003 incluirá 16 ligas de todo el mundo, lo cual incluye la posibilidad de manejar 450 equipos y más de 10.000 jugadores distintos. Y por milésima vez, y esta vez no les voy a perdonar la omisión ¡Quiero jugar la liga Argentina! A quién le importan campeonatos inexistentes como el de Israel o el de Thailandia, por favor... Como siempre, la intro del juego, y los comienzos, intervalos y finales de partido de estilo televisivo serán para alquilar balcones. Y como frutilla del postre, el juego incluirá un modo especial de Campeonato de Clubes, en el cual podremos elegir entre los 18 mejores equipos de Europa, y al igual que en la edición del Mundial, cada uno de estos equipos poseerá sus cánticos característicos, banderas y estadios representados hasta el más mínimo detalle. Incluso se promete la incorporación a la élite del fútbol mundial del Galatassaray, y su famoso Estadio del Infierno. Y bueno, no podemos menos que imaginar lo que sería (en caso de que alguna vez se dignen acordarse de que Argentina siempre provee equipos campeones de América y del mundo), ver en la PC la Bombonera, el estadio mundialista de River Plate, el Cilindro Mágico de la Academia, el Amalfitani, o la Doble Visera de Independiente. Ya que estamos, soñemos un poco...

POR DIEGO BOURNOT



Compañía / Distribución: Squaresoft / EA
Fecha de salida: Septiembre de 2002

PS2

La noticia sonaba como una broma, para algunos, de mal gusto. Squaresoft estaba desarrollando un nuevo RPG... junto a Disney Interactive. La noticia dividió a los fans de Square. Mientras algunos celebraban la llegada de un nuevo RPG de los maestros del género, otros temían la influencia de Disney sobre el producto final. Sin embargo, el material que comenzaba a llegar parecía muy prometedor. Decidimos, entonces, tener un poco de fe en Squaresoft...





Kingdom Hearts es el nuevo proyecto de la poderosa Squaresoft. El juego combinará la tecnología y experiencia de Square con los clásicos personajes de Walt Disney, para lograr un híbrido único. El uso de estos personajes puede no ser del agrado de los fanáticos más acérrimos que esperan un nuevo Final Fantasy, pero por lo que hemos visto, la mezcla funciona a la perfección. De hecho, funciona mejor de lo que nosotros pensamos en un primer momento.

La historia tiene como protagonista a Sora, un muchacho de 14 años que vive en una isla paradisíaca junto a sus amigos, Riku y Kairi. Una extraña tormenta azota la isla, y Sora se pierde. Al comenzar la búsqueda de sus amigos, Sora se encuentra con el hechicero real Donald y el capitán Tribilín. Ellos también tienen una misión, encontrar al rey Mickey, quién ha desaparecido en misteriosas circunstancias. La desaparición del rey parece ser obra de unas extrañas criaturas llamadas "Heartless". Estos seres nefastos han pergeñado un malévolo plan: el mismo consiste ni más ni menos que en robarse las almas puras de los habitantes del Reino Mágico. Pero no pueden hacerlo solos, y es por eso que comienzan a establecer alianzas con famosos villanos de Disney. Y por supuesto que seres miserables como Jafar, Maléfica y Hades estarán encantados de ayudar a estos desalmados bichos a conseguir lo que desean. Sora y sus dos nuevos amigos deciden enfrentar juntos a estas criaturas invasoras, y a lo largo de su viaje, lucharán contra los villanos y conocerán nuevos parajes. Aproximadamente, unos 61 personajes de Disney sacados de 12 películas diferentes harán su aparición. Además, conoceremos a 4 personajes nuevos que fueron desarrollados exclusivamente para el juego. También encontraremos a varios viejos conocidos de la serie Final Fantasy: a lo largo del juego, nos cruzaremos con Selphie, Wakka, Tidus, Squall, Yuffie, Cid, Moogle y Cloud. También recorreremos mundos que sirvieron como escenario de varias películas de Disney: visitaremos el País de Nunca Jamás, el Olimpo, la Atlántida, la jungla de Tarzán, el País de las Maravillas, y varios lugares más. También hay una buena noticia para los fanáticos de Tim Burton: los personajes de la película "El extraño mundo de Jack" también aparecerán en Kingdom



Hearts. Lo interesante es que los personajes se adaptan a su ambiente: por ejemplo, se transforman en "sirenos" cuando visitan la Atlántida, y se los puede ver como monstruos a su paso por Halloween Town. El nivel gráfico es realmente impresionante, se ve que los programadores de Square siguen trabajando para obtener el máximo rendimiento de la Playstation 2. Los personajes creados por Square tienen una calidad comparable a los que se usaron en Final Fantasy X, aunque están un poco caricaturizados, para que encajen mejor con la atmósfera del juego. Los famosos personajes de Final Fantasy también fueron rediseñados por su creador, Tetsuya Nomura. Varios de ellos tienen vestimentas diferentes e incluso armas diferentes: Tidus, por ejemplo, abandonó su espada en favor de una vara. Llama la atención la nueva apariencia de Cloud Strife, mucho más oscura, con el rostro parcialmente cubierto, y enormes alas negras. Se ve que esta nueva encarnación de Cloud es de temer. La verdadera sorpresa llega con las versiones 3D de los personajes de Disney: si Walt viviera, estaría orgulloso. La recreación de los personajes es virtualmente perfecta, y varios de ellos, sobre todo los más clásicos, se ven tan bien como en cualquier película, o incluso mejor. No nos extrañaría ver a Square y a Disney involucrados en nuevos proyectos después de lo que han logrado. La animación es lo suficientemente buena como para que los ilustradores de Disney empiecen a temblar...

Una aventura diferente

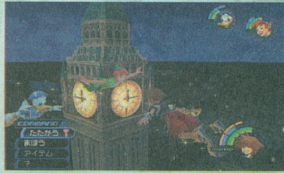
El juego ya está a la venta en Japón, donde ha tenido un gran éxito. La versión norteamericana sufrirá algunos cambios antes de salir a la venta. Al igual que en Final Fantasy X, los personajes de Kingdom Hearts hablan con sus propias voces. Varias estrellas prestarán su voz a los personajes de esta aventura: la voz de Sora quedará a cargo de Haley Joel Osment, famoso por sus apariciones en Sexto Sentido e Inteligencia Artificial, y también oiremos las voces de David Boreanaz ("Angel"), la cantante y actriz Mandy Moore, Sean Astin ("La comunidad del anillo"), James Woods y Billy Zane ("Titanic"). Lamentablemente, otra voz incluida en el juego será la del insoportable Lance Bass (uno de los N´SYNC). Tuvimos mucha suerte de que estos "muchachos" no asomaran la cabeza en Episodio II, pero parece que esa suerte se nos está acabando. Solo esperemos que no se le ocurra cantar...

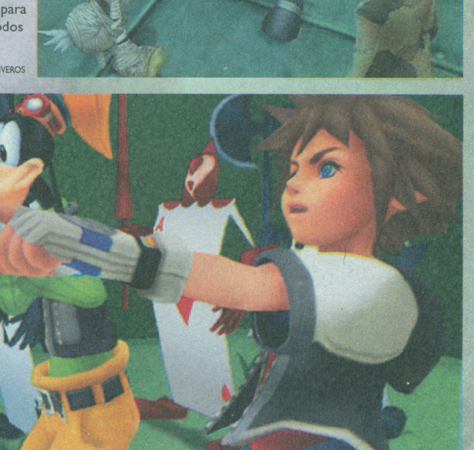
Otro de los cambios es la inclusión de más bosses, y parece que los japoneses siempre hacen las cosas un poquito más difíciles para los norteamericanos. Es por eso que incluyen más jefes de pantalla. Uno de ellos sería un favorito de muchos: Sephiroth. La versión norteamericana también tendrá dos niveles de dificultad, Normal y Experto, para los que ya estén más cancheros. Uno de los cambios más marcados será el sistema de combate, que no será por turnos, sino que se utiliza un nuevo sistema en tiempo real. Con el mismo, podremos movernos y atacar libremente. Un botón del pad nos permitirá darle masa a un enemigo hasta que lo matemos, o hasta que elijamos atacar a otro. Como verán, Kingdom Hearts tiene una personalidad propia, que lo aparta de juegos como Final Fantasy, aunque sí retiene ciertos elementos de la saga. Uno de ellos es el uso de poderosos hechizos durante el combate, y otro consiste en las infaltables invocaciones. En momentos de peligro, Sora puede invocar a otros famosos personajes de Disney como Dumbo, Mushu, Simba y otros para que lo ayuden en la batalla. Sin dudas, Kingdom Hearts promete ser un juego excelente. Hace mucho que un producto de Disney no nos interesaba tanto, y es muy probable que una combinación tan inesperada como esta le llame la atención a más de uno. Al parecer, Square ha encontrado la llave para sacar al niño que todos llevamos dentro.

POR SEBASTIAN RIVEROS



El diseño de los perso najes es impresionante. y la inclusión de una legión de clásicos de Disney no hace sino realzar la calidad general del juego.





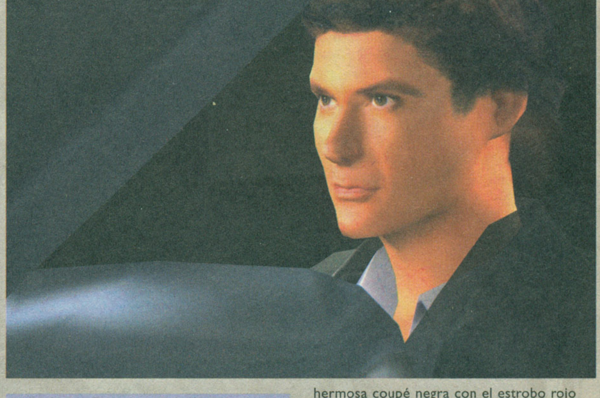
KNIGHT RIDER

Compañía / Distribución: Davilex / Koch Media
Fecha de salida: Diciembre de 2002 (PS2 y PC)

PS2 GBA XB GC

Si ya no sos tan péndex, quizás recuerdes uno de los más famosos shows televisivos de los '80: Knight Rider, en donde David "Baywatch" Hasselhoff encarnaba a Michael Knight, un banana de aquéllos, quién disfrazado de agente secreto, cumplía arriesgadas misiones en nombre de la justicia, defendiendo a pobres y desvalidos de grupos de gángsters que se creían por encima de la ley. Para ello, contaba con la ayuda de KITT, un auto muy especial. Y en esta época tan poblada de juegos basados en viejas licencias resucitadas, la gente de Koch Media se decidió a desempolvar esta serie de la época dorada de la TV.

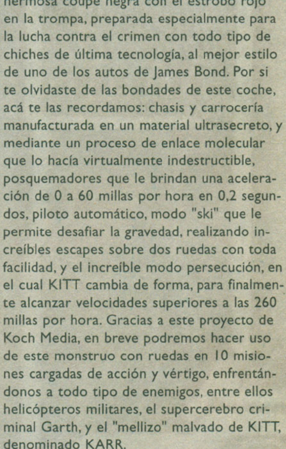
El juego está siendo desarrollado por la compañía holandesa Davilex, cuyo producto más conocido es USA Racer (argh), y verá la luz en versiones para PC, PS2, Xbox, Gamecube y Gameboy Advance, por lo que ningún fanático del vértigo y las altas velocidades se quedará con las ganas de contar con él. Eso sí, por lo que hemos podido saber, la gente de Davilex ha dirigido todos sus esfuerzos a terminar rápidamente la versión para PS2, a la cual se encuentran dándole los toques finales. De las restantes, la versión para PC será un port de la mencionada versión para PS2, y a las de las otras consolas se les pospondrá la fecha de lanzamiento hasta que las versiones para PS2 y PC estén en la calle.



Piloteando a KITT

Knight Rider le permitirá a los jugadores (especialmente a los más veteranos) concretar una de las fantasías de aquélla época: sentarse al volante del famosísimo Knight Industry Two Thousand, conocido mundialmente como KITT. Todos los que fuimos fanáticos de esa serie, recordamos a KITT: la hermosa coupé negra con el estrobo rojo en la trompa, preparada especialmente para la lucha contra el crimen con todo tipo de chiches de última tecnología, al mejor estilo de uno de los autos de James Bond. Por si te olvidaste de las bondades de este coche, acá te las recordamos: chasis y carrocería manufacturada en un material ultrasecreto, y mediante un proceso de enlace molecular que lo hacía virtualmente indestructible, posquemadores que le brindan una aceleración de 0 a 60 millas por hora en 0,2 segundos, piloto automático, modo "ski" que le permite desafiar la gravedad, realizando increíbles escapes sobre dos ruedas con toda facilidad, y el increíble modo persecución, en el cual KITT cambia de forma, para finalmente alcanzar velocidades superiores a las 260 millas por hora. Gracias a este proyecto de Koch Media, en breve podremos hacer uso de este monstruo con ruedas en 10 misiones cargadas de acción y vértigo, enfrentándonos a todo tipo de enemigos, entre ellos helicópteros militares, el supercerebro criminal Garth, y el "mellizo" malvado de KITT, denominado KARR.





A su vez, el juego incluirá a los personajes más conocidos de la serie: Devon, Bonnie, y naturalmente, Michael Knight. Por lo que se ve en las fotos, el juego contará con un nivel gráfico excelente, aunque esperamos también que la jugabilidad sea acorde con lo que esperamos de él, y que cuente con algunas cutscenes de nuestra querida serie. Según la gente de Koch Media, el juego estará disponible para PS2 y PC antes de fin de año, por lo que esperamos fervientemente que la realidad no sea distinta de lo que los fanas de la velocidad esperamos de Knight Rider.



POR DIEGO BOURNOT

PS2 STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE

Invulnerable
Mientras estén jugando, pongan la pausa y mantengan presionados los botones **L1 + L2 + R1 + R2 + R3** y presionen **Select**.
Cada vez que hagan bien alguno de estos trucos escucharán la voz de una mujer diciendo "**Impressive**".
En todos los casos, al pasar de nivel los trucos se desactivarán, así que si quieren seguir usándolos deberán ejecutarlos de nuevo.

Tener 999 de energía
Mientras estén jugando, pongan la pausa y mantengan presionados los **L1 + L2 + R1 + R2** y presionen **Select**.

Recargar los escudos al 100%
Mientras estén jugando, pongan la pausa y mantengan presionados los **L1 + R1** y presionen **Select**.

Todas las armas
Mientras estén jugando, pongan la pausa y mantengan presionados los **L1 + L2 + L3 + R1 + R2** y presionen **Select**.

Municiones al máximo
Mientras estén jugando, pongan la pausa y mantengan presionados **R1 + R2** y presionen Select.

Puntería automática
Mientras estén jugando, pongan la pausa y mantengan presionados **L1 + L2** y presionen **Select**.



CÓDIGOS PARA GAME SHARK

Código principal
(para que los demás códigos funcionen, este código siempre debe estar activo)
0E3C7DF2 1645EBB3
0C211D1F F8A4B18F

Eliminar a los Borg
3C12AD9F FBDCFEF6
3C12ADA3 F8FCFEFE

Eliminar a los Klingon
3C12AF7F FBDCFEF6
3C12AF83 F8FCFEFE

Eliminar a las tropas imperiales
3C12B1CF FBDCFEF6
3C12B1D3 F8FCFEFE

PS2 MX SUPERFLY

Para jugar como "Cameron Steele"
Tienen que conseguir el trofeo llamado "**World's Longest Jump**".

Para jugar como Superfly
Tienen que conseguir el trofeo llamado "**Crane's Eye View**".

Para habilitar la "Custom Bee Motorcycle"
Tienen que conseguir el trofeo llamado "**World's Longest Jump**".

Para habilitar la "Custom Fish motorcycle"
Tienen que conseguir el trofeo llamado "**Dominate 250cc Pro Race Season**".

Para habilitar la "Custom Playa motorcycle"
Tienen que conseguir el trofeo llamado "**Dominate 125cc Pro Race Season**".

Para habilitar la "Special Fire motorcycle"
Tienen que conseguir el trofeo llamado "**Dominate 250cc Pro Freestyle Season**".

Para habilitar la "Special Tiger motorcycle"
Tienen que conseguir el trofeo llamado "**Dominate 125cc Pro Freestyle Season**".

Para habilitar la "Extra track editor barriers"
Tienen que conseguir el trofeo llamado "**Dramatic Entrance**".

Para habilitar los objetos adicionales del editor
Tienen que conseguir el trofeo llamado "**Impossible Stoppie**".

Para habilitar las rampas adicionales del editor
Tienen que conseguir el trofeo llamado "**Impossible Wheelie**".

Para habilitar las plataformas adicionales del editor
Tienen que conseguir el trofeo llamado "**Cross Training**".

Para habilitar el mini juego "Balloon toss"
Tienen que conseguir el trofeo llamado "**Safety First**".

Para habilitar el mini juego "Wheelball"
Tienen que conseguir el trofeo llamado "**Mega Stunt**".

CÓDIGOS PARA GAME SHARK

Código principal
(para que los demás códigos funcionen, este código siempre debe estar activo)
0E3C7DF2 1853E59E
EE87FA82 BCBB612A

Dinero al máximo
DEBCF226 C19E7B82

Puntaje máximo
CEBDF8DA BCA99E6A

Carreras de 1 sola vuelta
CEBDD3BE BCA99B83

Correr sin oponentes
CEBDD3A2 BCA99B83

PS2 FINAL FANTASY X

LUGARES OCULTOS

Una vez que tengan acceso a la nave que los llevará de un lado al otro en un abrir y cerrar de ojos, tendrán a su disposición un mapa desde donde van a poder seleccionar adónde ir. En ciertos lugares de ese mapa, además de los escenarios que hayan recorrido, también hay ciertos lugares especiales, que no están a la vista.
Para encontrar esos lugares, todo lo que tienen que hacer es poner el cursor en las coordenadas aproximadas que les iremos dando para cada caso y presionar ✖ hasta que dicho escenario aparezca.

Baaj Temple
Coordenadas en **X**: **11-16**
Coordenadas en **Y**: **57-63**

Sanubia Desert
Coordenadas en **X**: **12-16**
Coordenadas en **Y**: **41-45**

Besaid falls
Coordenadas en **X**: **29-32**
Coordenadas en **Y**: **73-76**

Mi'ihen Ruins
Coordenadas en **X**: **33-36**
Coordenadas en **Y**: **55-60**

Battle Site
Coordenadas en **X**: **39-43**
Coordenadas en **Y**: **55-60**

Omega Ruins
Coordenadas en **X**: **69-75**
Coordenadas en **Y**: **33-38**

Además de estos lugares, hay 3 escenarios especiales a los que podrán acceder poniendo los códigos que verán a continuación en la opción correspondiente dentro del mapa.

Codigo 1
GODHAND

Codigo 2
VICTORIOUS

Codigo 3
MURASAME

COMPLETANDO EL DICCIONARIO AL BHED

A lo largo del juego hay una serie de objetos especiales que de a poco les irán permitiendo comprender este idioma y estos son los nombres de los lugares en donde podrán encontrarlos, tal y como figuran en el juego.

1- Al Bhed Salvage ship
2- Besaid Village (Dentro del "Crusader´s Lodge")
3- S.S. Iiki (Dentro del "Engine Room")
4- Kilika (En la taverna)
5- S.S. Winno (En el puente de mando)
6- Luca Stadium (En el "Basement B")
7- Luca theater (En la "Reception")
8- Mi'ihen Highroad
9- Mi'ihen Highroad. Newroad, North
10- Mushroom Rock Road
11- Djose Highroad
12- Moonflow
13- Guadosalam (Dentro de una de las casas)
14- Thunder Plains (En la "Agency", díganle a Rin que sus estudios están yendo "ok")
15- Macalania Woods
16- Lake Macalania
17- Sanubia Desert
18- Sanubia Desert
19- Al Bhed Home
20- Al Bhed Home (En los "Living Quarters")
21- Al Bhed Home (En el "Main Corridor")
22- Bevelle Temple (Tendrán la oportunidad de conseguirlo luego de la boda)
23- The Calm Lands
24- Remiem Temple (Cerca del Chocobo)
25- The Calm lands
26- Omega Ruins

LOS AEONS ESPECIALES

1- Yojimbo

Cuando estén por salir de la enorme planicie llamada "**Calm Lands**", y luego de pelear con el guardián que custodia el puente que va hacia la entrada del "**MT. Gagazet**", tomen el camino que va hacia abajo, pasando por debajo del puente. A la izquierda del "Save Point" encontrarán una caverna en donde enfrentarán enemigos bastante poderosos, y al final de ésta se enfrentarán con Yojimbo.
Si logran derrotarlo, podrán usarlo como un Aeon común con la diferencia de que cada vez que quieran que ataque le van a tener que pagar.
Sus ataques son al azar y basta con que le den una mísera moneda para hacerlo pelear.
Eso sí, si le pagan más de **100.000** el gil hará un devastador ataque especial, lástima que no funciona con los enemigos principales.

2- Anima

Para poder tener acceso a este poderoso Aeon, hay una serie de requisitos que deben cumplir.
En cada uno de los templos que a lo largo del juego tendrán que visitar para conseguir a los distintos Aeons comunes hay un sector llamado "**Cloyster of Trials**" en donde deberán resolver algunos puzzles, para poder seguir adelante. El asunto es que en cada uno de estos lugares también hay un cofre oculto que ustedes deberán descubrir antes de salir de cada "Cloyster of Trials". Para descubrir estos cofres, en casi todos los casos deberán encontrar una "**Destruction Orb**", que al ponerla en el lugar indicado les abrirá el camino hacia el cofre que necesitan y encontrar cada uno de estos seis cofres es precisamente lo primero que deben hacer, para poder conseguir a Anima.
Una vez que hayan encontrado todos estos cofres ocultos, suban a la nave y vayan a un lugar llamado **Baaj Temple**. Al llegar ahí sigan adelante hasta llegar al final del camino y luego tírense al agua. Ahí deberán pelear con uno de los primeros enemigos grandes que se encontraron en los primeros momentos de esta aventura ("**Geosgaeno**").
Derroten al monstruo y naden hasta llegar a la entrada de unas ruinas. En el interior de esas ruinas, llegarán a una cámara en la que se encontrarán 6 estatuas. Activen esas estatuas (sólo podrán hacerlo si consiguieron los cofres ocultos en los templos), abran el sello de la puerta en el centro de esa habitación, y conseguirán este poderosísimo Aeon.

3- Magus Sisters

Para conseguir este último Aeon, primero que nada tienen que tener a todos los demás, incluyendo a Yojimbo y Anima.
Lo que sigue es conseguir armas con las que puedan capturar a los enemigos luego de destruirlos (pueden comprárselas a un hombre en las "**Calm Lands**").
Con esas armas vayan al "**MT. Gagazet**" y lo que tienen que hacer ahí es pelear con los bichos que se les vengan encima hasta que por lo menos puedan capturar a un bicho de cada especie.
Cuando los tengan vuelvan al "**Monster Arena**" en las "**Calm lands**" y hablen con el hombre que está ahí, al hacerlo recibirán un objeto llamado "**Blossom Crown**".
Con ese objeto vayan al "**Remiem Temple**" y luego de vencer a un enemigo llamado "**Spathi**" recibirán otro objeto especial llamado "**Flower Scepter**".
Como paso siguiente van a tener que enfrentarse a todos los Aeons y ni bien terminen con ellos, usen la "**Blossom Crown**" y el "**Flower Scepter**" en la puerta que está al fondo, para finalmente conseguir a las dichosas "**Magus Sisters**".

PS2 FINAL FANTASY X (SIGUE)

CONSIGUIENDO LAS "JECHT SPHERES"

Luego de que derroten a un enemigo principal llamado "**Spherimorph**", conseguirán la primera de estas esferas, en la que verán un breve video y a partir de ese momento podrán aventurarse a buscar otras nueve de estas esferas, esparcidas a lo largo de todo el juego.
Si logran conseguirlas a todas, Auron aprenderá un nuevo y poderoso "Overdrive".
Estos son los lugares en donde pueden encontrar las distintas "**Jecht Spheres**".

1- **Besaid Village** (a la derecha del templo)
2- Abordo del **S.S. Liki**
3- **Luca Stadium**
(en uno de los casilleros del equipo "Auroch")
4- **Mi'hen Highroad**
(en el extremo Sur de este lugar)
5- **Mushroom Rock Road**
(cerca del elevador)
6- **South Moonflow**
7- **South Macalaina Woods**
8- **Mt. Gagazet**
9- Entrada del camino de los **Thunder Plains**, donde dos hombres les dicen que tienen que ir a ver a Seymour.

LAS ARMAS LEGENDARIAS

1- Tidus ("Caladbolg")
En las "**Calm Lands**" podrán correr una carrera contra el entrenador de los Chocobos. Si le ganan, el guardia que custodia un pequeño camino que va hacia abajo en el extremo Norte de esa zona, ya no estará y si tienen con ustedes un objeto llamado "**Celestial Mirror**" (lo conseguirán a lo largo de la aventura) podrán usarlo para agarrar esta arma.

2- Yuna ("Nirvana")
Capturen los 9 tipos de criaturas diferentes que hay en las "**Calm Lands**", vayan a hablar con el dueño de la "**Monster Arena**" y el les dará un cofre en donde podrán encontrar esta arma.

3- Auron ("Masamune")
En las "**Calm Lands**", por uno de los caminos que están cerca de la entrada a la caverna en donde consiguieron al Aeon "**Yojimbo**" encontrarán una espada ("**Rusty Sword**") clavada en el suelo, que no les servirá como arma.
Con esa espada vayan a "**Mushroom Rock Road**" y úsenla en la estatua de "**Lord Mi'ihen**", para conseguir la legendaria arma de Auron.

4- Wakka ("World Champion")
Para conseguir esta arma, primero van a tener que ponerse a jugar al Blitzball y ganar algunos partidos. Cuando lo hayan hecho, vayan a hablar con la persona que atiende el cafe en "**Luca**" y listo. Si esta persona se niega a darles esta arma es porque no han ganado suficientes partidos.

5- Kimahri ("Spirit Lance")
En el camino de "Thunder Plains", activen por lo menos tres de las piedras con el simbolo del cactus ("Cactuar"). Cuando lo hagan, busquen por todo ese sector al fantasma de uno de estos Cactuar.
Ni bien lo encuentren, síganlo hasta llegar a uno de los pilares que frenan los rayos (el pilar debería estar en mal estado).
Al estar frente a este pilar, presionen el botón ■ y descubrirán el arma en cuestión.

6- Lulu ("Onion Knight")
Luego de pelear con "**Geosgaeno**" en el "**Baaj Temple**" (donde fueron a buscar al Aeon Anima), naden alrededor del sector circular en donde pelearon y encontrarán un cofre con esta arma.

7- Rikku ("Godhand")
Dentro de la nave vayan al lugar secreto que se habilita poniendo el código "**Godhand**", avancen hasta el final de ese sector y conseguirán el arma que buscan al usar un "**Celestial Mirror**" en el símbolo que está sobre la cara de piedra.

ESQUIVANDO RAYOS

En el camino de "Thunder Plains", cada tanto suelen caer rayos que se pueden esquivar fácilmente presionando el botón ✖ en el momento que un flash blanco ilumina la pantalla.
A pesar de que los rayos no les harán daño, esquivarlos tiene su recompensa y mientras mejor sea la coordinación que tengan, mejores serán los premios que van a poder conseguir.
Aquí tienen un listado de los premios que pueden ganar por esquivar rayos.
Si bien parece fácil, el tema está en que para ganar algo, los rayos tienen que esquivarlos en forma consecutiva y para ganar los objetos más importantes, además de coordinación van a necesitar mucha paciencia, así que busquen algún sector en donde los rayos caigan con más frecuencia y practiquen todo lo que puedan.

Esquivando 5 rayos ------ **2 X-Potions**
Esquivando 10 rayos ---- **2 Mega-Potions**
Esquivando 20 rayos ---- **2 MP Spheres**
Esquivando 50 rayos ---- **3 Strength Spheres**
Esquivando 100 rayos -- **3 HP Spheres**
Esquivando 150 rayos -- **4 Megalixirs**
Esquivando 200 rayos -- **Venus Sigil**



PS2 ONIMUSHA 2

Habilitar el nivel de dificultad Easy (fácil)
Empiecen un juego nuevo y déjense matar tres veces. Si lo hacen bien (jajaja), verán aparecer un mensaje en donde el juego les avisará que este nuevo nivel de dificultad ha sido habilitado.
Al jugar en este modo no podrán alcanzar el ranking de "**Onimusha**".

Habilitar el modo Hard (difícil)
Simplemente terminen el juego en el nivel de dificultad **Normal** y listo.

Personaje super equipado
Si logran terminar el juego en el modo "Hard", al empezar un juego nuevo el protagonista tendrá de movida la "Blazing Fire Sword", 20.000 de dinero, 30 "Intense medicines", 10 "Wood", municiones infinitas, todas las armaduras en su máximo nivel y todas sus habilidades al máximo. ¿Poca cosa no?

Modo "Issen"
Terminen el modo "**Oni Organization**"

Habilitar el modo "Puzzle Illusion Dream Dimension"
Terminen el juego con todas las "Paintings Of Beauties" y tendrán este nuevo modo habilitado.



PS2 FREEKSTYLE

Seleccionen la opción "Enter Codes" y pongan cualquiera de los códigos que quieran usar.

Habilitar el modo de trucos:
Loksmith

"Freakout time" infinito:
allfreek

Habilitar todas las motos:
wheels

Habilitar todos los trajes:
yardsale

Correr sin moto:
flysolo

Hacer que el corredor use un casco:
helmet

Hacer que la moto despida llamas:
firesale

Reducir la fuerza de gravedad:
ftail

Acción en cámara lenta:
wtchkprs

Habilitar la pista "Burn It Up":
carverok

Habilitar la pista "Gnome Sweet Gnome":
clippers

Habilitar la pista "Let It Ride":
blackjak

Habilitar la pista "Rocket Garden":
todamoon

Habilitar la pista "Crash Pad":
wideopen

Habilitar la pista "The Burbs":
tuckelle

Habilitar todas las pistas:
trakmeet

Jugar como "Clifford Adoptante":
cooldude

Jugar como "Greg Albertyn":
gimegreg

Jugar como "Jessica Patterson":
blondie

Jugar como "Mike Jones":
toughguy

Habilitar a todos los personajes:
Populate

Habilitar la moto "Bloodshot" para Mike Metzger:
eyedrops

Habilitar la moto "Rock Of Ages" para Mike Metzger:
brrrrrap

Habilitar la moto "Rhino Rage" para Mike Metzger:
seventwo

Habilitar la moto "Mulisha Man" para Brian Deegan:
whatever

Habilitar la moto "Heavy Metal" para Brian Deegan:
hedbangr

Habilitar la moto "Dominator" para Brian Deegan:
whozaskn

Habilitar la moto "Hot Stuff" para Leeann Tweeden:
ovenmitt

Habilitar la moto "Trendsetter" para Leeann Tweeden:
stylin

Habilitar la moto "Seducer" para Leeann Tweeden:
goodlook

Habilitar la moto "Amore" para Stefy Bau:
hereiam

Habilitar la moto "Disco Tech" para Stefy Bau:
sparkles

Habilitar la moto "211" para Stefy Bau:
twoneone

Habilitar la moto "Gone Tiki" para Clifford Adoptante:
supdude

Habilitar la moto "Island Spirit" para Clifford Adoptante:
goflobro

Habilitar la moto "Hang Loose" para Clifford Adoptante:
stoked

Habilitar la moto "Beater" para Mike Jones:
kickbutt

Habilitar la moto "Lil' Demon" para Mike Jones:
horns

Habilitar la moto "Flushed" para Mike Jones:
plunger

Habilitar la moto "Speedy" para Jessica Patterson:
hekacool

Habilitar la moto "Charged Up" para Jessica Patterson:
lightnin

Habilitar la moto "Racer Girl" para Jessica Patterson:
tonboy

Habilitar la moto "The King" para Greg Albertyn:
allshook

Habilitar la moto "National Pride" para Greg Albertyn:
patriot

Habilitar la moto "Champion" para Greg Albertyn:
number1

Habilitar el traje "Ecko MX" para Mike Metzger:
helloooo

Habilitar el traje "All Tatted Up" para Mike Metzger:
bodyart

Habilitar el traje "Muscle Bound" para Brian Deegan:
ripped

Habilitar el traje "Commander" para Brian Deegan:
soldier



Habilitar el traje "Fun Lovin'" para Leeann Tweeden:
thnkpink

Habilitar el traje "Red Hot" para Leeann Tweeden:
spicy

Habilitar el traje "Playing Jax" para Stefy Bau:
kidsgame

Habilitar el traje "UFO Racer" para Stefy Bau:
invasion

Habilitar el traje "Tiki" para Clifford Adoptante:
wings

Habilitar el traje "Tankin' It" para Clifford Adoptante:
nosleeve

Habilitar el traje "Blue Collar" para Mike Jones:
babyblue

Habilitar el traje "High Roller" para Mike Jones:
boxcars

Habilitar el traje "Warming Up" para Jessica Patterson:
layers

Habilitar el traje "Hoodie Style" para Jessica Patterson:
not2grly

Habilitar el traje "Sharp Dresser" para Greg Albertyn:
ilookgud

Habilitar el traje "Star Rider" para Greg Albertyn:
comet

PS2 MONSTER RANCHER 3

Entrenamiento automático
Después de seleccionar el tipo de entrenamiento que van a hacer, presionen ✖ rápidamente y la criatura que hayan elegido completará el entrenamiento por si misma.

Criaturas especiales
Como ya es tradición en la serie Monster Rancher, las criaturas se pueden generar poniendo toda clase de CDs, que el juego lee y usa para asignar los atributos que el bicho tendrá, pero hay una serie de casos muy especiales en los que al usar ciertos CDs se obtienen resultados poco comunes. A continuación, podrán ver un listado con los CDs con los que conseguirán a las criaturas especiales, junto con el nombre del bicho que tendrán en cada caso.

Ace Combat 4 (juego de PS2)
Desert Karakarakkung

Armored Core 2 (juego de PS2)
Robot

Chrono Cross (juego de PSX)
Strange Fenril

Digimon World (juego de PSX)
Forest Hare

Cualquier Final Fantasy (juego de PSX)
Fairies

Front Mission 3 (juego de PSX)
Sea Octipee

Gungriffon Blaze (juego de PS2)
Moochi

Lunar: The Complete Silver Story (juego de PSX, Disco 1)
Desert Hengar

Lunar: The Complete Silver Story (juego de PSX, Disco 2)
Legendary monster

Spyro: Year Of The Dragon (juego de PSX)
Ice Gitan

Suikoden 2 (juego de PSX)
Forest Raiden

Tekken Tag Tournament (juego de PS2)
Wrestling Moochi

Fantasia 2000 (película en DVD)
Joker

Magnolia (película en DVD)
Frog

Men Of Honor (película en DVD)
Merman

Bob Dylan: Greatest Hits (CD de música)
Marin

Dave Grusin (CD de música)
Koronit

Train: Drops Of Jupiter (CD de música)
Robot train

CÓDIGOS PARA GAME SHARK

Codigo principal
(Para que los demás códigos funcionen, éste tiene que estar activo).
ECBCA14C 14318EDC

Energía Infinita (Jugador 1)
4CA2CCC8 1456E404
4CA2CCCE 1456E404

Defensa al máximo (Jugador 1)
4CA2CCD0 1456E404

Inteligencia al máximo (Jugador 1)
4CA2CCCC 1456E404

Fuerza al máximo (Jugador 1)
4CA2CCC6 1456E404

Velocidad al máximo (Jugador 1)
4CA2CCCA 1456E404

Energía Infinita (Jugador 2)
4CA2D1A0 1456E404
4CA2D1A6 1456E404

Defensa al máximo (Jugador 2)
4CA2D1A8 1456E404

Inteligencia al máximo (Jugador 2)
4CA2D1A4 1456E404

Fuerza al máximo (Jugador 2)
4CA2D19E 1456E404

Velocidad al máximo (Jugador 2)
4CA2D1A2 1456E404

PS2 ONIMUSHA 2 (MAS...)

Traje alternativo
Terminen el juego completando el 100% del escenario.

Traje de cuero
Terminen el juego consiguiendo el ranking "**Onimusha**".

Modo Kick ass
Terminen el juego en el nivel de dificultad Hard para habilitar el modo kick ass. Que como su nombre lo indica, es hyper, super, mega difícil.

Bonus por terminar el juego
Si terminamos el juego se nos habilita el "Scenario Route option", "Man In Black Suit mini-game", y el "Team Onimusha mode"; asi como una pelicula con el avanze de Onimusha 3.

Modo Mind twister
Si conseguimos terminar el juego en cualquier modo con las 18 piezas de arte o "artworks" se habilita automáticamente el modo "mind twister"

Conseguir Oro y Almas facilmente
Ir al camino que lleva a la mina de oro. Siempre que entremos en este lugar, varios guardas de Nobunaga estarán esperándonos. Mátenlos a todos y dejaran caer oro y desprenderán sus almas. Entren y salgan de la pantalla las veces que quieran para juntar plata y poder upgradear rápidamente nuestro equipamiento.

PS2 GRAND THEFT AUTO III

Vaya juego si los hay. Estos trucos llevan el juego a un nuevo nivel de experimentación, mientras esperamos la salida de Vice City, la esperada continuación de la saga, (de la cual encontraran un informe completo en este mismo número), diviértanse un poco más probando los siguientes códigos...

Auto volador
Mientras estén jugando presionen: Derecha, R2, circulo, R1, L2, Abajo, L1, R1. Si lo hacen de forma correcta, aparecerá un mensaje. Ahora pueden acelerar y presionando el pad hacia arriba podrán volar.

Tanque (Rhino)
Mientras estén jugando, presionen seis veces el circulo, R1, L2, L1, Triangulo, Circulo, Triangulo. Si lo hicieron en forma correcta, aparecera un mensaje y el tanque estacionado, listo para usar, delante de sus narices. De ser necesario se puede utilizar el mismo truco todas las veces que quieran.

Destruir todos los autos en pantalla
Mientras jugamos presionen L2, R2, L1, R1, L2, R2, Triangulo, Cuadrado, Circulo, Triangulo, L2, L1. Si lo ingresaron correctamente aparecera un mensaje en pantalla y los autos que esten a la vista volaran en mil pedazos. Ideal para liquidar malos en cantidades industriales o cumplir misiones rapidamente. Muahaha...

Juego con mas sangre (si... de todo grupo y factor)
Ojo porque si graban el juego este codigo quedara permanentemente activado y no hay forma de sacarlo. Mientras estan jugando, presionen Cuadrado, L1, Circulo, Abajo, L1, R1, Triangulo, Derecha, L1, X.
Si lo ingresaron en forma correcta, la sangre empezara a manar en mayor cantidad...

WINNING ELEVEN:
COMO HACERLE HONOR AL JUEGO

Tras recibir más goles en una tarde de Winning Eleven que en toda una vida de FIFA Soccer, finalmente he descubierto las bondades de este increíble simulador de fútbol. En esta guía les contaré todo lo que he aprendido a fuerza de sufrir al principio derrotas humillantes, hasta llegar a disfrutar asiduamente el dulce sabor de la victoria.

En primer lugar, les diré que Winning Eleven es infinitamente más difícil de jugar que otros fichines de fútbol populares, como la serie FIFA. Pero este nivel de dificultad va de la mano de un realismo increíble, que permite hacer casi cualquier cosa con la pelota. Lo primero que hay que aprender en este juego, para que lo tuyo no se transforme en Losing Eleven, son los movimientos principales. Los mismos se dividen en los que podemos efectuar con o sin la pelota.

1-Los movimientos básicos

He aquí los movimientos con pelota:

✖ : Pase.
▲ : Pase en profundidad.
● : Centro/Despeje.
■ : Remate/Despeje.
R1 : Pique (Esprint).
L1 : Picar la pelota.

Estos son los movimientos sin pelota:

▲ : Sacar al arquero.
● : Barrer/Pegar.
✖ : Trabar/Pegar.
R1 : Correr.
L1 : Cambiar jugador.

2-Los movimientos especiales

Como habrás podido apreciar, la cantidad de acciones que se puede realizar es bastante extensa, mucho más que en juegos como los de la serie FIFA, y eso que tan sólo hemos visto los controles básicos. Llegar a dominar este juego no es sencillo, pero una vez que lo hagas, no lo vas a cambiar por ningún otro. Si ya has practicado lo suficiente con las acciones básicas, podemos pasar a las especiales. Naturalmente, todas se realizan mediante combinaciones de teclas. Aquí las tenés:

L1 + ■: Definición por arriba.
L1 + ✖: Pase por arriba.
L1 + ▲: Pase en profundidad por arriba.
■ + ✖: Amague (gambeta).
R2 : Pisar la pelota.
L1 (a veces): Pasa el pie 3 veces por arriba de la pelota.
Presionar el cursor 2 veces: Adelanta la pelota.



Y ahora vamos al partido...

Para jugar a Winning Eleven, lo primero que hay que grabarse en la cabeza es que este juego no es un arcade, sino un simulador de fútbol. Los rendimientos de los jugadores son normales, no dignos de un superhéroe. Así que no esperen poder gambetearse a medio equipo contrario arquero incluido, y definir con el arco vacío, o picar como si fuésemos un velocista olímpico y los defensores contrarios fueran afiliados al PAMI. Winning Eleven premia el juego en equipo, y castiga a los devotos de las jugadas personales. Teniendo esto en cuenta, vamos a una lista de consejos prácticos para manejarse en la cancha. Comencemos con los recursos defensivos:

1-Para cuidar la pelota

Lo fundamental para defenderse, es precisamente tener control de la pelota. Para eso hay que asegurar los pases, aunque a veces sea necesario retroceder, y nunca tirar un pase a dividir. Es conveniente recibir la pelota de frente en la mitad de la cancha, aunque eso signifique estar de espaldas al arco rival, y triangular permanentemente, esperando el momento oportuno para girar y encarar al arco contrario. Sobre todo, nunca tirar un pase hacia delante si no vemos en pantalla al receptor, porque por lo general el pase saldrá a cualquier lado, y lo más probable es que perdamos el dominio del balón a manos de un mediocampista rival.

2-Pressing

Cuando el equipo contrario tiene la pelota, hay que cambiar permanentemente de jugador. El juego elige automáticamente al jugador propio más cercano al contrario que lleva la pelota. Si a esto le agregamos el uso del botón **R1** para correr y ✖ para intentar robar la pelota, ejerceremos un pressing constante sobre el equipo contrario, aumentando enormemente las chances de recuperar la pelota.

3-Robo de pelota

Existen dos formas de recuperar el balón: la más efectiva consiste en hacer un foul violento pulsando ● cuando tenemos a nuestro jugador cercano al que lleva la pelota. Eso sí, tratá de hacerlo siempre de frente al rival, porque si lo hacés desde atrás seguro que terminás yendo a los vestuarios antes de tiempo.
La otra forma es haciéndolo con el botón ✖. De esta forma, tu jugador traba la pelota con el contrario, o intenta desacomodarlo con el cuerpo. Así también se cometen infracciones, pero no son violentas, y es muy raro que te saquen tarjeta amarilla.

4-Rechazos

Para rechazar la pelota de nuestra área, cuando "las papas queman", se utiliza el ■, tanto para hacerlo con el pie como para rechazar de cabeza un centro o pase de aire. Acordate que en lo posible hay que rechazar hacia los costados, no hacia el medio, para no darle la oportunidad a un jugador que llegue de frente a la jugada de meternos un zapatazo al ángulo.





5-Cuando todo falla...

Si todo falló en la defensa, o el contrario metió uno de esos pases en profundidad que son una puñalada, y te encontrás con un delantero contrario mano a mano con el arquero, todavía no está todo perdido. En realidad no se tiene mucho control sobre el arquero, pero hay un movimiento que podés realizar, que te va a salvar de irla a buscar adentro en muchísimas ocasiones: el mismo consiste en presionar ▲, con lo cual el arquero sale automáticamente a tapar al delantero rival, y le achica el ángulo de tiro. Esto también sirve para adelantarse a cortar un pase en profundidad y capturar el esférico antes que llegue el delantero rival, o para cortar centros. Pero ojo, que si abusás de este recurso sin haberlo practicado, podés terminar saliendo a cazar pajaritos y comerte un gol b----o.

Y ahora sí, vamos a lo más interesante: lo que podés hacer para llenarle la canasta al contrario. Para eso, aquí te tiramos algunos consejos para manejarte en ofensiva.

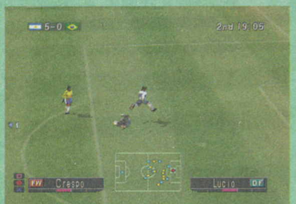
6-Para gambetear como Orteguita

En este apartado, es muy importante la habilidad con la pelota del jugador que manejemos. Las estadísticas de cada jugador las podés ver antes de iniciar el partido, al recorrer la alineación inicial, y obviamente inciden muchísimo en lo que el jugador puede hacer. No es lo mismo que enganchen Gary Owen o el Burrito hacia el área rival que lo haga el 10 de Irán o de China. Naturalmente, tu habilidad para manejar al jugador también importa, y tené en cuenta que cuando un jugador está lanzado en velocidad, no le es fácil gambetear, así que si pensás usar amagues y quiebres de cintura, no piques.

7-Aprendiendo a definir

Esto es lo más difícil del juego. Clavarla en el ángulo o junto al palo, en la "ratonera" donde ningún arquero puede llegar, es todo un arte, y requiere bastante práctica. Para patear al arco se utiliza ■: lo que hay que hacer es mirar la posición del arquero y darle un toque al botón, mientras le das dirección a la pelota. A medida que te alejás del arco, hay que darle un poco más de potencia al tiro, pero tené en cuenta que la barra de potencia sube muy rápidamente en este juego, por lo que no te zarpes porque sino la vas a mandar a la tribuna.







Un detalle fundamental consiste en utilizar la pierna hábil de cada jugador para rematar al arco: por ejemplo, todos sabemos que Batistuta tiene un cañón en la pierna derecha, pero de zurda patea menos que una pila. Así que, en lo posible, acomodá al jugador antes de patear.

8-Y ahora, un toque de calidad

Para definir como los maestros, podés optar en primer lugar por la famosa emboquillada: si te vas solo y ves que el arquero contrario sale desesperado a achicarte, mantené presionado L1 y presioná ■ con la potencia justa para tocársela por arriba. Sino, podés esperar a que esté bien cerca y presioná a la vez el ■ y ✖, para dejarlo desparramado con un amague como hacía el Diego en sus buenas épocas. Después, podés definir tranquilamente con el arco vacío, o seguir y meterte con pelota y todo... aunque esto mejor hacéselo a la máquina y no a un amigo, no sea que te pongan el pad de sombrero.

9-Para meter la cabecita

Se puede cabecear de dos maneras: en forma de pase, o para definir. Con ✖ se pasa la pelota de cabeza al igual que como se hacen los pases con el pie, y presionando el ■ se cabecea la pelota a la red o se rechaza de cabeza.

Para ganar de arriba la mayoría de las veces, hay que presionar varias veces ✖ o el ■ desde el mismo momento en que sale el centro, y tratar de acomodar al jugador en el lugar donde va a caer la pelota. Para esto, hay que prestar atención, porque el juego te ayuda indicando con una marca el lugar en el que esto va a suceder. Obviamente, incide mucho si el cabezazo lo va a buscar un jugador alto, o un petiso.





10-Jugadas con pelota parada

En los tiros libres, no hay que patear nunca al palo del arquero, porque el mismo siempre se tira allí. Lo que hay que hacer es buscar el palo de la barrera, ya sea pasando la pelota por arriba o buscando la comba por afuera, que es mucho más difícil. Aquí tiene mucho que ver la pericia del jugador que elijamos para patear, pero la distancia también es un factor importante. Si el tiro libre es al borde del área, es mejor tocarla a un costado para buscar un tiro directo al arco, porque es dificilísimo calcular la potencia exacta para que la pelota no impacte en la barrera o se vaya por encima del travesaño. Por otra parte, podemos jugárnosla y patear a ras del piso, presionando apenas el ■. Si los jugadores de la barrera saltan y la pelota pasa por debajo, es un golazo.

En los córners, lo mejor es buscar el primer palo, ahí es mucho más fácil peinarla que buscar el frentazo en el segundo, donde seguro que nos anticipa algún defensor o el arquero descuelga el centro.

Hay un par de diferencias sutiles entre la versión para PSOne y la de PS2: en la de PS2, la dificultad es mayor, y requiere más destreza poner en práctica estos consejos. Por otra parte, los arqueros son más inteligentes en la versión para PS2, y al intentar recuperar la pelota con el botón ✖ del pad hay una propensión mayor a cometer faltas. Finalmente, te digo que si con todos estos consejos no ganás muchos partidos, mejor dedicate al Pacman...

Por: Diego Bournot
DT: Mariano Peñalver

PSX 007 RACING

Habilitar el modo de trucos:
Pongan "MMMQRRQ" como nombre en el "Mission Mode" para poder habilitar todos los trucos. Si lo hacen correctamente escucharán una risa.

Habilitar el "Aston Martin Vantage" en el modo Multiplayer:
En la pantalla del título presionen L1, R1, ▲, ●, ✖

Peatones más altos:
Pongan "LEMKE" como nombre en el "Mission Mode".

Pistas resbaladizas:
Completen la misión "Gimme a Brake" en el nivel de dificultad "00 Agent" y tienen que voltear los 15 hidrantes para bomberos.

Desactivar el radar en el modo Multiplayer:
Completen la misión "Ambush" en el nivel de dificultad "Agent" con por lo menos, el 85% de la energía.

Habilitar todas las misiones de la dificultad "00 Agent":
Completen la misión "Highway Hazard" en el nivel de dificultad "00 Agent", sin tocar a ninguno de los autos que forman parte del tráfico que va y viene.

Agua roja:
Completen la misión "Survive The Jungle" en el nivel de dificultad "Agent", destruyendo a los tres tanques.

Diferentes efectos para los misiles:
Completen la misión "Air Strike" en el nivel de dificultad "00 Agent" sin dañar a las tiendas que no tengan "Power ups".

Más energía en el modo Multiplayer:
Completen la misión "Break Out" en el nivel de dificultad "00 Agent" con el 100% de energía.

Double damage en modo Multiplayer:
Completen la misión "River Race" en el nivel de dificultad "Agent" juntando todos los "Nitro" y los "TSP-6060".

Explosiones violetas:
Completen la misión "Download" en el nivel de dificultad "00 Agent" haciendo el 100% del puntaje posible.

Visor de color azul:
Completen la misión "Break Out" en el nivel de dificultad "Agent", con el 100% de la energía.

Habilitar todos los objetos:
Completen la misión "Showdown" en el nivel de dificultad "00 Agent" en menos de 2 minutos.

Habilitar el nivel "Compound" para el modo Multiplayer:
Completen la misión "Escape" en el nivel de dificultad "Agent".

Habilitar el nivel "Rooftops" para el modo Multiplayer:
Completen la misión "Download" en el nivel de dificultad "00 Agent".

PSX MOTO RACER 2

Pistas adicionales:
En el menú principal hagan esta secuencia: R1, R2, ↑, ←, ▲

Motos más rápidas:
En el menú principal hagan esta secuencia: ↑ (x3), →, ←, ▲, X

Saltos más altos:
En el menú principal hagan esta secuencia: ← (x2), ↑ (x2), → (x2), ↓ (x2), ■, ▲, X

Limitar la velocidad de los oponentes a 50 km/h:
En el menú principal hagan esta secuencia: ●, ■, →, ←, L1, R1, X

Ganar el "Ultimate Championdship:
En el menú principal hagan esta secuencia:
R2, L2, ↑ (x2), ■ (x2), ↓ (x2), R1, ■, ▲, ■, ↑, ↓, R1, ▲, R2, L1, ■, R2, L2 (x2), ↑, ↓, ↑, ■, ●, ▲

Modo "Mirror" (pistas al reves):
Ganen el trofeo de oro en la competencia "Super Bike Championship".

Modo "Reverse":
Ganen el trofeo de oro en la competencia "Moto X".

PSX 007 RACING

CÓDIGOS PARA GAME SHARK

Energía infinita
8005DF0A 0000

Municiones infinitas (luego de agarrarlas)
D00C1C7A ACC2
800C1C7A 2400

Escudos infinitos (luego de agarrarlos)
D00C1C12 AC82
800C1C12 2400

Puntaje máximo
D005E240 0000
8005E240 FFFF

Habilitar todas las misiones y secuencias animadas
8003DA7E 0101
8003DA80 0101
8003DA82 0101
8003DA84 0101
8003DA86 0101
8003DA88 0101




PLAYSTATION
GAMECUBE
GAMEBOY
PLAYSTATION 2
XBOX
DREAMCAST
TODAS LAS CONSOLAS Y TODOS LOS ACCESORIOS PARA TU CONSOLA!
COMPRE CON CONFIANZA:
NOSOTROS NO COMPRAMOS NI VENDEMOS
MERCADERIA USADA
LOS ULTIMOS JUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS!
LAS MEJORES NOVEDADES!
IMPORTADOR DIRECTO
TEL / FAX: 011-4867-4277
SERVICIO GRATUITO DE ENTRE


ELECTRONIC
THINGS
SERVICIO TECNICO EN EL ACTO
COMPRA ▸ VENTA ▸ CANJE
COMPRA ▸ VENTA ▸ CANJE
Juegos usados de NINTENDO 64 GRAN CANTIDAD
PS2
PlayStation
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO GAMECUBE
XBOX
TUROK
DG: 15-4447-6404
AV. CABILDO 2280 LOC. 30 - Gal. RIO DE LA PLATA
4782-7106 - Horario de Atención: 10,30 a 21:00 hs.



- Venta de juegos con garantía y las últimas novedades
- Todos los accesorios para tu consola
- Compra, Venta y Canje
- Servicio técnico especializado
- Presupuestos sin cargo
- Garantía escrita

PLAYSTATION 2 - DREAMCAST - N64 - GAMEBOY ADVANCE Y COLOR - PLAYSTATION - SEGA GENESIS - SEGA SATURN





PLAYSTATION



PLAYSTATION 2



DREAMCAST

Te tomamos tu vieja consola y los juegos en parte de pago por una Playstation 2 o Dreamcast



GAMEBOY COLOR



GAMEBOY ADVANCE

NINTENDO 64

Av. Santa Fé 3673 Loc. 14 "S" - Cap. Fed. - Tel: 4832-4951 - Email: girls@sinectis.com.ar



UNOS POCOS PASOS MAS... POR MUCHOS PE$OS MENOS..!

PLAYSTATION

Joystick vibrador analógico y digital
Memory card
Fuente de alimentación
Dos juegos a elección

SEGA GENESIS

Incluyendo dos Joysticks y un juego

FAMILY ARGO

Incluyendo dos Joysticks

SERVICE

Servicio técnico para todas las consolas



CALLE 12 Nº 1482 (ENTRE 62 Y 63) - LA PLATA - TEL: 457-0453
HORARIO CORRIDO DE 9 A 21 Hs. TODOS LOS DIAS



Alquiler de:

- Películas en VHS y DVD
- Juegos para todas las consolas
- Todas las últimas novedades
- Entrega y retiro a domicilio

Servicio técnico especializado

- Consolas
- Videocasseteras
- Electrónica en gral.
- Retiros a domicilio

Hardware:

- Todas las consolas y PC
- Todos los accesorios
- CD Vírgenes (todas las marcas)

Video Club Telma - Lacarra 1965 - Avellaneda - Tel. 4204-6606

El Señor de los Anillos

Magic - Pokémon
Torneos oficiales.

El surtido más importante de juguetes LEGO del país.
Hasta el 10% de descuento sobre los precios de diciembre 2001.

Más de 50.000 cartas de Magic.

Tenemos todo!

PsOne N64

www.pokemagicargentina.com.ar
señordelosanillos@aol.com

Elcano 2998 - Tel: 4552-5000 - Belgrano - Cap. Fed.

READY GO

Cartas, muñecos, alquiler de DVD

Torneo de Magic
Los sábados a las 11 hs.

PsOne - Ps2 - XBox - Nintendo 64
Game Boy Advance - GameCube

Consolas - Accesorios
Servicio técnico
Compra - Venta - Canje

Belgrano 126 - Local 3 - San Isidro
Tel: 4742-5505

PSX TOY STORY 2

Seleccionar niveles:
En la pantalla de opciones, hagan esta secuencia: →, ←, ●, ▲ (x2)

CÓDIGOS PARA GAME SHARK

Vidas infinitas
800B2222 0009

Energía infinita
800B221E 000E

"Cosmic Shield" shield infinito
800B2220 0287

Monedas al máximo
800B2226 0063

Tener el "Super Blaster"
800A11F0 0040

Tener el "Rapid Blaster"
800A15E0 04C0

Invencible
800B21C8 0009
800B221C 002A

PSX G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE

Opciones adicionales:
Pongan "UTOPIA" como código en la opción correspondiente y habilitarán las 15 misiones especiales del juego, todas las secuencias animadas, el modo "Music Test" y la galería de imágenes.

Seleccionar niveles:
Pongan "PLINTH" como código en la opción correspondiente, para habilitar las 31 misiones de juego.

Municiones infinitas:
Empiecen un juego nuevo, vayan a la pantalla de las armas y mantengan presionados los botones L1 + L2 + R1 + R2 + ●
Si lo hacen correctamente escucharán un sonido.

PSX MOTORHEAD

Para usar estos trucos, simplemente pongan cada uno de estos códigos en el lugar que corresponda.

Habilitar todos los autos y las pistas: LASTCODE

Efecto de velocidad: SOFTHEAD

Cambiar el ángulo de la cámara: SUPERCAR

Secuencia de demo alternativa: INSANITY

Cancelar todos los trucos: NOCHEATS

Pantalla de créditos alternativa:
En la pantalla de los créditos mantengan presionados L1 + L2 + R1 + R2 + ■ + ●

Mensaje oculto:
Jueguen hasta lograr un puntaje que les permita anotar en la tabla de los recors y pongan "SH4" como nombre.

PSX ALIEN RESURRECTION

Modo de trucos:
En el menú principal, hagan la siguiente secuencia: ●, ←, →, ●, ↑, R2
Si lo hacen bien, la opción "Cheat" aparecerá en el menú principal y ahí podrán elegir cosas como: Invulnerabilidad, tener todas las armas, municiones infinitas, oxígeno infinito, etc

Habilitar el modo "Research":
En el menú principal, hagan la siguiente secuencia:
■, ↑, ↓, ●, ←, R1
Si lo hacen bien, la opción "Research" aparecerá en el menú principal y con ella podrán modificar el aspecto de los aliens.

CÓDIGOS PARA GAME SHARK

Energía infinita
8010D620 2400

Tiempo infinito cuando nos infectan
8005162C 0000

Municiones infinitas para la pistola
8011BCC4 0064

Carga infinita para la "Shotgun"
3011BCD6 00FF

Municiones infinitas para la "Shotgun"
8011BCC6 0064

Carga infinita para el "Pulse Rifle"
3011BCD8 00FF

Municiones infinitas para el "Pulse Rifle"
8011BCC8 0064

Carga infinita para el "Flamethrower"
3011BCDA 00FF

Municiones infinitas para el "Flamethrower"
8011BCCA 0064

Carga infinita para la "Electric Gun"
3011BCDC 00FF

Municiones infinitas para la "Electric Gun"
8011BCCC 0064

Carga infinita para el "Grenade Launcher"
3011BCDE 00FF

Municiones infinitas para el "Grenade Launcher"
8011BCCE 0064

Carga infinita para el "Laser"
3011BCE0 00FF

Municiones infinitas para el "Laser Ammo"
8011BCD0 0064

Carga infinita para el "Rocket Launcher"
3011BCE2 00FF

Municiones infinitas para el "Rocket Launcher"
8011BCD2 0064

"Small Medipacks" Infinitos
8011BCE4 0009

"Medium Medipacks" infinitos
8011BCE6 0009

"Large Medipacks" infinitos
8011BCE8 0009

Linterna infinita
8011BCFC 00FF

"Portable Autodocs" infinitos
3011BD02 00FF

Conseguir todas las armas
3011BCBC 00FF

Los objetos nunca se gastan
800525AE 0000

Tiempo infinito
8005C356 0000

Presionar "Select" para conseguir mas tiempo
D00BDB92 FFFE
8011BE0C 7080

PSX SABER MARIONETTE J BATTLE SABERS

Opciones ocultas:
En la pantalla principal, presionen **R2, L2, R1, L1** y si lo hacen bien, dos opciones adicionales aparecerán.

Personajes ocultos:
Antes de seleccionar algún modo de juego, presionen **L1, R1, L2, R2** y con eso conseguirán a los dos personajes especiales.

PSX SPORTS CAR GT

Habilitar todas las pistas:
En la pantalla donde aparece el cartel de "Press Start", hagan la siguiente secuencia: ↓, ↓, ←, →, ↑, ←, ●, R2

Habilitar todos los autos:
En la pantalla donde aparece el cartel de "Press Start", hagan la siguiente secuencia: ↑, →, ←, →, ↓, ↑, L1, R2

Conseguir más dinero:
En la pantalla donde aparece el cartel de "Press Start", hagan la siguiente secuencia: ↑, ←, ←, →, ↓, →, L1, ■.

PSX DEXTER'S LABORATORY: MANDARK'S LAB?

CÓDIGOS PARA GAME SHARK

Vidas infinitas en el modo "Atom Blaster"
30178629 0002

Vidas infinitas en el modo "DeeDee's Dance"
801951D0 0002

Presionar L1 + L2 para recargar la energía
D00921C6 FAFF
80130084 FFFF

Presionar R1 + R2 para recargar el Spray
D00921C6 F5FF
80130064 FFFF

PSX SABRINA THE TEENAGE WITCH: A TWITCH IN TIME

CÓDIGOS PARA GAME SHARK

Vidas infinitas
800C8518 0063

Energía infinita
8008B210 0014

Gemas al máximo
800C8556 00C8

Huevos al máximo
800C857A 0009

Tener el "Squish-O-Rama"
3007C8B0 0005

Tener el "Shrink And Blink"
3007C8B1 0005

Tener el "Ice Stickle"
3007C8B2 0005

Tener la "Upsy Daisium"
3007C8B3 0005

Tener el "Flibbity Ribit"
3007C8B4 0005

Tener el "Up And Away"
3007C8B5 0005

PSX CHRONO CROSS

Nuevo modo de juego:
Luego de terminar el juego, carguen el último save que tengan y eso les habilitará una opción llamada "New Game +"
Esto les permitirá jugar la aventura nuevamente manteniendo el nivel y todo lo que consiguieron y aprendieron duerante el juego anterior.

CÓDIGOS PARA GAME SHARK (VERSIÓN AMERICANA)

"Max Stars" infinitas
80071C74 0063
80071C76 0063

Grabar el juego en cualquier lugar
D00E21F8 0001
800E57DC 0001

Tener todos los objetos importantes
50000302 0000
800712D8 FFFF
800712DE 701F

PSX RE-VOLT

Habilitar todas las pistas:
Pongan "TRACKER" como nombre. En la pantalla de selección de pistas, hagan hacia arriba o hacia abajo para elegir las versiones alternativas de cada recorrido.
Habilitar todos los autos:
Pongan "CARNIVAL" como nombre.
Desactivar la inteligencia artificial de los oponentes:
En el modo "Tournament", cada vez que un nivel esté cargando, mantengan presionados los botones **L1 + L2 + R1 + R2 + Select + ■ + ●**. Si lo hacen bien escucharán una risa.

CÓDIGOS PARA GAME SHARK

Puntaje maximo en el modo "Championship"
800BE37C 0063

Hacer que el tiempo sea siempre 0:00:00
800B11B0 0000
800B11B2 0000

Hacer que el tiempo sea siempre 0:00:00 en el "Trial Mode"
8006AD32 2400
D00B9318 0000
800B9318 00??

Habilitar el modo "Clockwork Carnage"

800BE644 0014

Tener todos los trofeos
80111EFC FFFF
80111F00 FFFF
80111F04 FFFF
80111F08 FFFF
80111F0C FFFF
80111F10 FFFF
80111F14 FFFF
80111F18 FFFF
80111F1C FFFF
80111F20 FFFF
80111F24 FFFF
80111F28 FFFF
80111F2C FFFF



PSX C-12

CÓDIGOS PARA GAME SHARK

Energía infinita
800F38D8 03E8

Escudos
800F3900 0004

Escudos infinitos
800F38E4 03E8

Tener la "AG 35"
800F38FC 0001
800F38FE FFFF

Municiones infinitas para la "AG 35"
800F38EC 03E7
800F38EE 03E7

Tener el "Alien Plasma"
800F3934 0001
800F3936 FFFF

Municiones infinitas para el "Alien Plasma"
800F38F6 03E7

Tener el "Ion Cannon"
800F3938 0001
800F393A FFFF

Municiones infinitas para el "Ion Cannon"
800F38F4 03E7

Tener la "XK 50"
800F393C 0001
800F393E FFFF

Municiones infinitas para la "XK 50"
800F38F2 03E7

Tener la "RV 40"
800F3940 0001
800F3942 FFFF

Municiones infinitas para la "RV 40"
800F38F0 03E7

PSX RUNABOUT 2

Habilitar todos los autos:
En la pantalla de selección de autos, mantengan presionado el botón R2 y presionen ●, ■, ✖, ▲, R1.

CÓDIGOS PARA GAME SHARK

Combustible infinito
D00C8B1C 0002
800C8B22 2400

Invulnerable
D00F6410 1021
800F6416 2400

Dinero al máximo
80086A80 C9FF
80086A82 3B9A

Tiempo infinito
D00EF224 FFF6
800EF22A 2400
D00EF1B4 001B
800EF1BE 2400

Tener todos los e-mails
50001501 0000
30041CA0 0005

Habilitar todas las misiones
50000D01 0000
30041C91 00FF

Habilitar todos los autos
50001F0C 0000
30041F8C 0001

Habilitar todos los objetos
50004601 0000
30042217 0001



Habilitar todos los finales y secuencias
50001301 0000
30041D0D 0001

Habilitar el modo "Time Trial"
30041C68 0001

PSX GUNDAM: BATTLE ASSAULT 2

Uno de los mejores juegos en aparecer últimamente en la ya relegada PSOne es este Gundam: Battle Assault 2, un juego de pelea clasico, con robots gigantescos y miles de movimientos para aprenderse de memoria. Acá tienen algunos trucos nuevos, que a diferencia de los que publicamos en el numero anterior, no requieren de un Gameshark para habilitarlos.

Colores alternativos
En el menu de selección, elegir uno de los luchadores y antes de presionar "start" mantener presionado R1.

Time Attack Modo A
Para habilitarlo, tienen que terminar el modo "Street mode" con cuatro luchadores diferentes.

Time Attack Modo B
Para habilitarlo, tienen que terminar el modo "Street mode" en modo dificil y con los ocho luchadores.

Modo Survival
Para habilitarlo, tienen que terminar el modo "Street mode" con los ocho luchadores.

Modo "Prueba de sonido"
Para habilitarlo, tienen que terminar el modo "Street mode" en el modo dificil, con los ocho luchadores. Apareceran dos nuevas opciones, en el menu de sonido.



Jugar como Dark Gundam
Jugar al menos veinte diferentes "Mobile Suits en modo Vs. CPU para habilitar a Dark Gunman en los modos Versus, Time Attack, y Survival.

Jugar como Full Armor ZZ Gundam
Completar el modo Street con Tallgeese III para habilitar Full Armor ZZ Gundam en los modos Versus, Time Attack, y Survival.

Jugar como Gundam Epyon
Completar el modo Street en el nivel de dificultad dificil con los ocho "Mobile Suits" para habilitar a Gundam Epyon en los modos Versus, Time Attack, y Survival.

Jugar como Gundam Physalis (GP-02A)
Completar el modo Street con Burning Gundam para habilitar Gundam Physalis (GP-02A) en los modos Versus, Time Attack, y Survival.

PSX STUART LITTLE 2

CÓDIGOS PARA GAME SHARK

Energía infinita
800CA09A 0303

Frutas infinitas
800C7728 0063

Todos los anillos del nivel 1
800C773C 00FF

Todo el pescado y los bloques del nivel 1
800C773E 5006

Todos los anillos del nivel 2
800C7740 00FF

Todo el pescado y los bloques del nivel 2
800C7742 5006

Todos los anillos del nivel 3
800C7744 00FF

Todo el pescado y los bloques del nivel 3
800C7746 5006

Todos los anillos del nivel 4
800C7748 00FF

Todo el pescado y los bloques del nivel 4
800C774A 5006

Todos los anillos del nivel 5
800C774C 00FF

Todo el pescado ylos bloques del nivel 5
800C774E 5006

Todos los anillos del nivel 6
800C7750 00FF

Todo el pescado y los bloques del nivel 6
800C7750 00FF

PSX CASTLEVANIA: SYMPHONY OF NIGHT

Jugar como Richter Belmont:
Primero tienen que grabar el juego cumpliendo los siguientes requisitos: Tienen que llegar a la sección media del castillo invertido después de haber reventado al enemigo final.
Cuando lo hayan hecho empiecen un juego nuevo y pongan **RICHTER** en donde tienen que escribir el nombre y listo.

Empezar a jugar usando una "Blue Armor"
Cumplan los mismos requisitos que en el caso anterior, pero usen la palabra **AXEARMOR** como nombre.

Empezar con más "Luck":
Una vez más reunan los mismos requisitos que en los demás casos y usen el nombre **X-X!V``Q**

Personaje con mayor inteligencia:
Sigan los mismos pasos que en el truco anterior, pero usen el nombre **X-X!V``**
Al usar este truco, además de tener mayor inteligencia, el personaje tendrá menos fuerza, así que cuidado. Solo para los más experimentados caza vampiros.

PSX ACTUA SOCCER 3

Jugadores cabezones:
Pongan el código "**TOP HATS**" en donde ingresan el nombre del equipo.

Equipos Bonus:
Para conseguir los equipos ocultos, pongan cualquiera de estos nombres en la opción que les permite ponerle nombre a sus equipos.

Equipo:	Código:
Actua Soccer Web	*spit n spin*
Boat Racers	*tff hobby*
Food Group	*bin man*
Arsenal Ladies	*longdon girls*
Doncaster Rovers	*shame*
Top 50 Babes 2	*no thanks*
Top 50 Babes 1	*yes please*
Virtual Blades	*chip butty*
Pattis Shandi Men	*cpu spud*
Gremlin Staff 2	*double trouble*
Gremlin Staff 1	*wide boys*
Dicks Pick N Mix	*candy man*
The Hardmen	*shadwell town*
Dud's Spuds	*miss wilko*
Fighting Forth	*flagstoning*
Heavenly HTFC	*lee the pig*
Ledbury FC	*sink or swim*
Maddness Friday	*impossibility*
Green House Test	*ozone layer*
Skellington United	*grim reaper*
Cyborg Rovers	*metal heads*
FC Gremlin	*i made this*
Shearer's XXX	*sexy football*
5 Nations Select	*rule brittania*
Wigan 98-98	*egg chasers*
Classic Ipswitch	*bald fritz*
Chalton Stars	*valley boys*
Best of Spurs	*diamond lights*
Everton Stars	*duncnnomore*
Forest Stars	*men in tights*
Wednesday Stars	*barmy army*
Boro Stars	*emmersons woe*
Coventry Stars	*lady godiva*
Soton Stars	*dell boys*
Dons Stars	*fash the cash*
Newcastle Stars	*down the toon*
Villa Stars	*bit of claret*
Leicester Stars	*fruit n veg*
West Ham Stars	*wright buy*
Derby Stars	*ram raiders*
Arsenal 70-90	*tea total*
Leed's United All-Stars	*bremners boot*
Liverpool 77-98	*scouse perms*
Chelsea Stars	*foreign legion*
Blackburn 94-95	*down down down*
Busby Babes	*sir matt*
24 extra teams	*prem clubs*
24 joke teams	*tff teams*

PSX ACTUA SOCCER 3 (MAS...)

CÓDIGOS PARA GAME SHARK

9 Goles para el equipo local
800F44FC 0009

9 goles para el equipo visitante
800F44F8 0009

Marcador en 0 para el equipo local
800F44FC 0000

Marcador en 0 para el equipo visitante
800F44F8 0000

PSX QUAKE 2

CÓDIGOS PARA GAME SHARK

Energía infinita
800CBDA0 0064

Tener todas las armas
800C7F38 0FFF

Armadura infinita
800C7F1E 0064





Municiones infinitas para la "Shotgun"
800C7F3C 0064

Municiones infinitas para la "Machine gun" y la "Chaingun"
800C7F3E 0064

Municiones infinitas para el "Grenade Launcher"
800C7F40 0064

Municiones infinitas para el "Rocket Launcher"
800C7F42 0064

Municiones infinitas para la "BFG" y el "Hyper Blaster"
800C7F44 0064

Municiones infinitas para la "Railgun"
800C7F46 0064

Super Saltos a la "Rocket Jump"
D00C7DD0 8000
800CBD86 FEC7

PSX ALONE IN THE DARK: A NEW NIGHTMARE

CÓDIGOS PARA GAME SHARK (VERSION AMERICANA)



Energia infinita:
801450D8 0064



Tener todas las armas:
8014524C 0017
8014524E 0063
80145250 0059
80145254 005E
80145258 0065
8014525C 0066
80145260 0069
80145264 006A
80145268 006B
8014526C 006D



Tener todos los documentos:
801451C4 0016
801451C8 001B
801451CC 0029
801451D0 002A
801451D4 0052
801451D8 0078
801451DC 0079
801451E0 007B
801451E4 007D
801451E8 0080
801451EC 0081
801451F0 0082
801451F4 0083
801451F8 0084
801451FC 0085
80145200 0086
80145204 0087
80145208 0088
8014520C 0089
80145210 008A
80145214 008B
80145218 008C
8014521C 008D
80145220 008E
80145224 008F
80145228 0090
8014522C 0091
80145230 0092
80145234 0093
80145238 0094
8014523C 0095
80145240 0096
80145244 009C
80145248 009D

PSX NIGHTMARE CREATURES 2

Seleccionar niveles:
En el menú principal, pongan el selector encima de la opción "New Game", mantengan presionados los botones L1 + R2 + ● + ■ y presionen "Select".
Luego de esto, con el selector encima de la opción "New Game", hagan hacia la derecha y podrán elegir el nivel que quieran presionando el botón ✖

Atravesar paredes:
En el menú principal, mantengan presionados los botones L1 + R2 + ● + ■ y presionen "Select".

Menú de trucos:
Mientras estén jugando pongan la pausa, mantengan presionados los botones L1 + R2 + ● + ■ y presionen "Select". Luego seleccionen la opción "Cheats" y ahí encontrarán varias opciones que les permitirán entre otras cosas, seleccionar vidas infinitas, continues infinitos y muchas otras cosas más.

CÓDIGOS PARA GAME SHARK

Tener la "Silver Key"
300AA848 0001

Tener la "Silver Key 2"
300AA849 0001

Tener la "Small Silver Key"
300AA84A 0001

Tener las "Keys On A Ring"
300AA84B 0001

Tener la "Dynamite"
300AA84C 0001

Tener los "Clippers"
300AA84D 0001

Tener la "Silver Key 3"
300AA84E 0001



XB SPY HUNTER

Para que cada uno de estos trucos funcione, en todos los casos tienen que empezar un juego nuevo, y al elegir el agente pongan como nombre cualquiera de los siguientes códigos. Si lo hacen bien, el código que pusieron desaparecerá y escucharán una risa, luego si quieren pongan otros códigos o simplemente pongan el nombre que van a usar.

Habilitar el juego Spy Hunter original
OGSPY

Habilitar el primer videoclip oculto
GUNN (para ver éste y el resto de los videos que se habilitan con estos trucos, vayan al menú de opciones, luego entren en la opción "Extras" y por último elijan la opción "Movie Player").

Habilitar el segundo videoclip oculto
SALIVA

Habilitar un video del "Making off del juego"
MAKING

Habilitar el video que muestra los diseños del juego
SCW823

Habilitar un video que muestra las etapas de prueba del juego
WWS413

XB TONY HAWK PRO SKATER 3

Seleccionar niveles
Vayan al menú de "Options", seleccionen la opción "Cheats" y pongan el código "stiffcomp" y con eso habilitarán todos los niveles del juego.

Habilidades al máximo para nuestro personaje
Vayan nuevamente al menú de "Cheats" y pongan el código "juice4me".

Habilitar todas las tablas para el personaje que estén usando
En el menú de "Cheats" pongan el código "neverboard".

Habilitar todas las secuencias animadas
Vayan al menú de "Cheats" y pongan el código "ROLLIT".

Habilitar todos los personajes ocultos
Como primer paso, vayan al menú de "Cheats" y pongan el código WEEATDIRT.
Luego vayan al modo en el que pueden crear a su propio personaje y pongan como nombre cualquiera de los que ven en la siguiente lista.

Aaron Skillman
Alan Flores
Andrew Rausch
Andy Nelson
Brian Jennings
Captain Jennings
Chad Findley
Chris Glenn
Chris Rausch
Chris Ward
Connor Jewett
Darren Thorne
Dave Cowling
Dave Stohl
Edwin Fong
Gary Jesdanun
Henry Ji
James Rausch
Jason Uyeda
Jeremy Anderson
Joel Jewett
Johnny Ow
Junki Saita
Kevin Mulhall
Lisa Davies
Mark Scott
Matthew Day
Mick West
Mike Ward
Nicole Willick
Noel Hines
Nolan Nelson
Paul Robinson
Pete Day
Rachael Day
Ralph D'Amato
Ryan McMahon
Sandy Jewett
Scott Pease
Steve Ganem
Steven Rausch
Trey Smith
William Pease
Riley Hawk
Spencer Hawk
062287
80's Mark
Braineaters
Crashcart
DDT
Eastside
Frogham
GMIAB
Gorilla
Grass Patch
Mini Joel
Pimpin Frank
Rastapopolous
Skillzilla
Stacey D

XB ENCLAVE

Habilitar la "Dark Campaign"
Empiecen un juego nuevo y en la pantalla en donde seleccionan el episodio que van a jugar presionen: X, Y, Y, X, X, Y, X, Y.

Jugar como un Golem de tierra
Terminen la "Light Campaign" y podrán usar a este personaje.
El Golem de tierra no puede usar armas o armaduras, pero igualmente, no las necesita.

XB PRISONER OF WAR

Pongan cualquiera de estos códigos como "passwords" para usar los trucos que correspondan.

Invulnerable a las balas
fatty

Dinero y piedras infinitos
dino

Cambiar el tamaño de los guardias
muffin

Cumplir todos los eventos del día
alltimes

Cumplir todos los eventos principales
fatty

Vista en primera persona
boston

Vista desde arriba
foxy

Seleccionar niveles
ger1eng5

Cambiar el estado de alerta de los guardias
quincy

XB THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND

Recuperar la energía
Mientras estén jugando presionen B para entrar a la pantalla del inventario, luego presionen L o R para pasar a la pantalla en donde ven las características del personaje que estén usando. Cuando estén ahí pongan el cursor encima del indicador de la energía ("Health") y hagan la siguiente secuencia: Negro, Blanco, Negro, Negro, Negro y luego mantengan presionado el botón A hasta que la energía se recarge.

Recargar la magia
Sigan los mismos pasos que con el truco anterior, pero cuando estén en la pantalla de "Stats" pongan el cursor sobre el indicador de la magia ("Magicka") y hagan esta secuencia: Negro, Blanco, Blanco, Negro, Blanco y luego mantengan presionado el botón A hasta que la magia se recarge.

Recargar la fatiga
Nuevamente sigan los mismos pasos que con el truco anterior, pero cuando estén en la pantalla de "Stats" pongan el cursor sobre el indicador de la fatiga ("Fatigue") y hagan esta secuencia: Negro, Negro, Blanco, Blanco, Negro y luego mantengan presionado el botón A hasta que la fatiga se recarge.



XB MAX PAYNE

Menú de trucos
Empiecen un juego nuevo, vuelvan al menú principal y mantengan presionados los botones **L** + **R** + **Análogo Izquierdo** + **Análogo derecho** y rápidamente presionen estos botones: **Blanco**, **Negro**, **Negro**, **Blanco**, **Blanco**, **Negro**
Si lo hacen bien, la opción "**Cheats**" aparecerá y ahí podrán elegir cosas como armas infinitas y todo eso.
Una vez que hayan elegido los trucos que van a usar, simplemente vuelvan al juego y listo.

Opciones adicionals
Terminen el juego en el nivel de dificultad "**Fugitive**" para habilitar la dificultad "**Dead On Arrival**" y el modo "**New York Minute**".

Nivel especial
Terminen el modo "**New York Minute**" y habilitarán un nivel especial en donde tendrán que reventar parvas de enemigos usando el "Bullet Time".



XB HALO

Nueva secuencia de final
Terminar todas las misiones del modo "**Campaign**" en el nivel de dificultad "**Legendary**".
Al hacerlo verán una nueva secuencia de final con muchas tomas inéditas.

Recargar las armas más rápido
Presionen el botón X para recargar el arma y ni bien lo hagan, rápidamente presionen el botón B, con el que darán un golpe acortando considerablemente el triempo de recarga de muchas armas.

XB SILENT HILL 2: RESTLESS DREAMS

Opciones adicionales
En el menú de "**Options**", mantengan presionados los botones **L** + **R** para habilitar un menú de opciones adicionales.

Nivel de dificultad adicional para los "Puzzles"
Terminen el juego, con la dificultad de los puzzles en "**Easy**", "**Normal**" y "**Hard**" y conseguirán un nuevo dificultad en donde tendrán que resolver muchos puzzles nuevos.

XB CRAZY TAXI 3: HIGH ROLLER

Mapas adicionales
Terminen el nivel 1 del modo "**Crazy X**" y conseguirán los escenarios "West Coast", "Glitter Oasis" y "Small Apple".

Habilitar los autos ocultos
Terminen el nivel 2 del modo "**Crazy X**".

Habilitar el modo "Another Day"
Terminen el nivel 3 del modo "**Crazy X**".

Conseguir a todos los personajes
Terminen el nivel S-S del modo "**Crazy X**", para tener a todos los personajes de cada curso.



XB 4X4 EVOLUTION 2

Seleccionar niveles
En la pantalla en donde se ve el cartel de "Press Start", hagan la siguiente secuencia: **X**, **X**, **Blanco**, **Blanco**, **Y**, **Y**, **Blanco**, **X**, **Y**, **Y**, **X**, **Blanco**.
Si lo hacen bien cualquiera de los trucos que verán ahí, escucharán un sonido.

Dinero extra
En la pantalla en donde se ve el cartel de "Press Start", hagan la siguiente secuencia: **Y**, **X**, **Blanco**, **Y**, **X**, **Blanco**, **X**, **X**, **Y**, **Blanco**, **X**, **Y**.

Mejorar la reputación
En la pantalla en donde se ve el cartel de "Press Start", hagan la siguiente secuencia: **Y**, **Y**, **Blanco**, **X**, **X**, **Blanco**, **Y**, **Y**, **Y**, **X**, **X**, **X**.

XB GENMA ONIMUSHA

Vestimentas adicionales
Terminen el juego y luego grábenlo en el memory Card o en el Hard Drive. Empiecen un juego nuevo y una nueva opción ("**Shinnosuke Normal/Special**"). Si elijen la opción "**Special**", el protagonista vestirá un disfraz de oso panda.
Si terminan el juego y consiguen ganar con un ranking "**S**" habilitarán una nueva vestimenta para Kaede.

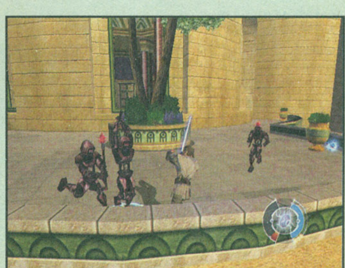
Modo "Ultimate"
Terminen el juego en el nivel de dificultad "**Hard**" consiguiendo cualquier ranking que no sea "**S**".

Habilitar el mini juego "Oni Spirits"
Junten 20 "**Flourites**" a lo largo del juego. Termínenlo, graben y con eso se habilitará este pequeño mini juego.
Si logran completarlo, habilitarán una nueva opción en donde podrán jugar la aventura usando desde el principio, la "Bishamon Sword", municiones infinitas, 99 "Soul Absorbers" y encima la magia se regenerará automáticamente.

XB STAR WARS: OBI-WAN

Seleccionar niveles
En el menú principal, seleccionen la opción "**New Game**", pongan "**GREYTHERAT**" como nombre y todos los niveles incluyendo los niveles especiales quedarán habilitados.
Si en lugar de esto ponen "**M1A2U3L4!?**" como nombre, estarán habilitando todos los niveles hasta el de Darth Maul.

Habilitar la misión "Battle Royal"
Derroten a Darth Maul en el nivel 25 y el modo "Battle Royal", quedará habilitado.
En este nuevo modo se enfrentarán a ocho Jedis en una arena.



Personajes adicionales para el modo Versus
Cada personaje que consigan derrotar en la "Jedi Arena" quedará habilitado para que puedan usarlo en el modo "Versus".

GC BATMAN: VENGEANCE

Modo de trucos
En el menú principal hagan esta secuencia: **L, R, L, R, X, X, Y, Y**
Cuando lo hayan hecho bien, escucharán un sonido.

Conseguir todos los "Power Moves" y 120 "Achievement Points"
En el menú principal hagan esta secuencia **L, L, R, R, L, R, L, R**

"Batarangs" y "Electric Batarangs" infinitos
En el menú principal hagan esta secuencia **L, R, Y, X**

"Handcuffs" infinitas
En el menú principal hagan esta secuencia **X, Y, X, Y, L, R, R, L, L**

"Batlauncher" infinito
En el menú principal hagan esta secuencia **Y, X, Y, X, L, R, L, R**



GC EXTREME G3

Escudos y turbos infinitos
En la pantalla en donde está el cartel de "Press Start" hagan esta secuencia: **(L + R), Z, (L + R), Z**
Si lo hacen correctamente, un cartel con el mensaje "**Unlimited Energy/Turbo**" aparecerá.
Tengan en cuenta que éste código sólo dura por una carrera, de manera que si quieren volver a usarlo tendrán que volver a hacerlo tan pronto empiecen una nueva.

Municiones infinitas
En la pantalla en donde está el cartel de "Press Start" hagan esta secuencia: **L, R, L, R, (L + R), Z**

Habilitar todos los equipos y todas las pistas
En la pantalla en donde está el cartel de "Press Start" hagan esta secuencia: **L, L, R, R, Z, Z, (L + R + Z)**

Ganar siempre en el modo "XG Career"
En el menú principal hagan la siguiente secuencia: **R, L, Z, L, R, Z, R, L, Z**
Con este truco, no importa en que posición lleguen, porque siempre van a resultar ganadores.
Este truco sólo funcina en la carrera que estén corriendo de manera que si quieren ganar en una próxima competencia, tendrán que hacerlo de nuevo.

Duplicar el premio de las carreras
En el menú principal hagan la siguiente secuencia: **L, R , Z, L, R, Z, (L + R)**

Habilitar el modo "Extreme Lap"
En el menú principal hagan la siguiente secuencia: **L, R, L, R L, R, Z, (L + R)**



GC PAC MAN WORLD 2

Habilitar al juego Pac Man clásico
Junten **10 "Tokens"** durante el juego y la versión original del clásico Pac Man quedará habilitada.

Habilitar al juego Ms. Pac Man clásico
Junten **180 "Tokens"** durante el juego y la versión original del clásico Ms. Pac Man quedará habilitada.



GC RESIDENT EVIL

Conseguir la "Samurai Edge"
Terminen el juego con cualquiera de los dos protagonistas en el nivel de dificultad "**Normal**" en menos de **5** horas, luego graben el juego y cuando empiecen a jugar de nuevo tendrán la espada "**Samurai Edge**" en el inventario.

"Rocket Launcher" con municiones infinitas
Terminen el juego con cualquiera de los dos protagonistas en el nivel de dificultad "**Normal**" en menos de **3** horas, luego graben el juego y cuando empiecen a jugar de nuevo tendrán el "**Rocket Launcher**" con municiones infinitas en el inventario.



Opción "Invisible Enemy"
Terminen el juego dos veces con el mismo personaje y la ocpión "**Invisible Enemy**" quedará habilitada.
En este modo, todos los enemigos serán transparentes al mejor estilo "Predator".

Opción "One Dangerous Zombie"
Para habilitar esta opción lo que tienen que hacer es terminar el juego con ambos protagonistas.

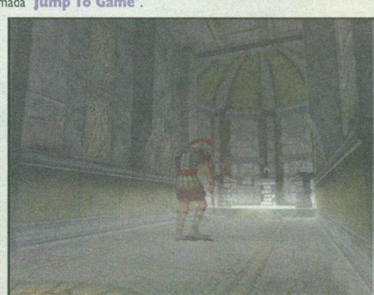
Opción "Special Features"
Terminen el modo "**Invisible Enemy**" en menos de **5** horas y en esta nueva opción encontrarán mucho material relacionado con las etapas de preproducción del juego.

GC ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM

Ver los créditos
Una vez que hayan terminado el juego se les habilitará una nueva opción llamada "Credits" en donde podrán conocer a los responsables de este espectacular juegazo.

Seleccionar niveles
Terminen el juego por segunda vez usando el "save" que consiguieron al terminarlo por primera vez. Cuando lo logren, se les habilitará una nueva opción llamada "**Jump To Game**".

Habilitar el "Eternal Mode"
Terminen el juego por tercera vez usando el save que consiguieron en los finales anteriores y cuando lo hagan, la nueva opción conocida como "Eternal Mode" aparecerá habilitada dentro del menú de "**Jump to Game**"
Al jugar en este nuevo modo, el protagonista será invencible.
Al mismo tiempo, al terminar el juego por tercera vez, verán una secuencia de final especial.



RALLY FUSION

Compañía / Distribución: Climax / Activision
Fecha de salida: Octubre 2002

PS2

Más buenas noticias para los fanáticos del Rally. Activision ha anunciado la salida de Rally Fusion, un nuevo simulador con el que se propone deleitar a los seguidores de este deporte. Lo más interesante del caso, es que Climax se propone crear el simulador de Rally definitivo, y piensa crear versiones para todas las consolas de nueva generación. Algo muy interesante, ya que de esta manera Rally Fusion será un nuevo campo de batalla en el que Sony, Nintendo y Microsoft se enfrentarán. Tendremos que esperar hasta el mes de Octubre para saber cual versión es la mejor.



Caballeros, arranquen sus motores...

Los programadores de Rally Fusion prometen lograr el máximo nivel de realismo. Esto no se limita sólo a la física del juego (que promete ser espectacular), sino que el modelo de daño también promete ser distinto a todo lo conocido. Todos nuestros saltos y choques dejarán su huella visible en nuestro auto. El realismo también se extiende a los gráficos. Las texturas claras y modelos súper detallados serán una de las principales características de RF, texturas y modelos que quedarán opacados por el barro y la nieve, a medida que recorramos las diferentes pistas.

Disponemos de 20 autos para participar de esta competencia. Todos ellos son de marcas reconocidas, como Mitsubishi, Toyota, Lancia, Peugeot, Audi y Porsche, entre otros. Por supuesto que cada auto tiene diferentes características, a las que tendremos que adaptarnos si queremos demostrar nuestra habilidad como corredores. Pero no estaremos solos: nuestro copiloto, controlado por la IA, nos ayudará a cruzar la línea de meta en una sola pieza. Además, 30 famosos competidores de Rally de todos los tiempos se anotarán en el torneo para competir contra nosotros. Nos daremos el lujo de compartir la pista con capos como Didier Auriol, Armin Schwartz y Tommi Makkinen. Por otra parte, también podemos crear un perfil para nosotros, y mantener un registro de nuestro progreso para ver cómo nos comparamos con los mejores de la categoría.

El juego también se destacará por los modos de juego disponibles. Estos son Elimination, Hill Climb, Relay y RoC Challenge Mode. Los autos estarán divididos en tres categorías. Los de la categoría C son los menos potentes, autos más chicos, modernos o clásicos. Los de la categoría B son los autos que estamos acostumbrados a ver en el Campeonato Mundial de Rally. Por último, los autos de la categoría A son aquellos que han sido prohibidos en el Campeonato Mundial de Rally, a causa de su excesiva potencia. El Audi Quattro, Opel Manta y el Lancia Stratos son algunos de los bólidos que entran en esta última clasificación. Al comenzar el juego, solo podremos correr en la categoría C, cuyas pruebas tendremos que sortear si esperamos habilitar las categorías que le siguen.

En cuanto a las pistas, Activision ha anunciado nueve escenarios diferentes para el juego. Entre las pistas nevadas y desérticas, que son ya un clásico en juegos del género, encontraremos una decorada con temas incaicos, y una ubicada en un parque metropolitano. También habrá una pista en la isla Gran Canaria, lugar donde se disputa anualmente la Carrera de Campeones que da nombre al juego. Como si esto fuera poco, también podremos correr en un estadio repleto de fanáticos tuercas. La verdad es que estamos ansiosos. Veremos si Rally Fusion puede superar el nivel de calidad logrado por WRC y por Rallisport Challenge. Solo el tiempo lo dirá.

POR SEBASTIAN RIVEROS





Compañía / Distribución: Rockstar / Take Two
Fecha de salida: 22 de Octubre de 2002

PS2

Consagrado como el juego más alucinante del 2001, Grand Theft Auto III no sólo logró barrer con la competencia, sino que hasta podría decirse que marcó el principio de una nueva era en lo que se refiere a juegos de acción, por haber llevado todo más allá de los límites, en especial en el apartado técnico.

Meses atrás, cuando la inesperada versión para PC de este espectacular clásico hizo su aparición, la fiebre que la genial creación de Rockstar Games inició hace ya mucho tiempo se siguió expandiendo hasta alcanzar niveles insospechados incluso por sus creadores, y lo que es más increíble aún, es que esta versión va camino a convertirse en el mejor juego de este año, lo que sería algo realmente insólito.
Por suerte los muchachos de Rockstar no tuvieron que ponerse a pensar mucho para darse cuenta del enorme potencial de esta fórmula, y se pusieron a trabajar en una continuación, que por suerte estará entre nosotros a partir del próximo 22 de octubre y que incluso promete sobrepasar al título original, lo que de por sí ya suena más que alentador.

De regreso a los 80

Anunciado como un título que por ahora será exclusivo para Playstation 2, Grand Theft Auto: Vice City (GTAVC) nos lleva de vuelta a la glamorosa década de los ochenta, época en la que el crimen organizado actúa a sus anchas, las guerras entre pandillas y clanes mafiosos en plena calle están a la orden del día, y la gente con talentos tan particulares como los de nuestro protagonista siempre es bien recibida.
Esta vez la acción se desarrollará en una enorme ciudad, que no por casualidad se llamará Vice City, y la que, entre otras cosas, parese calcada de la de la archifamosa y no menos exitosa serie Miami Vice, conocida en nuestros pagos como División Miami. Según comentarios de la gente de Rockstar Games, y tal como era de esperarse, GTAVC mantendrá intacto el estilo tan particular que hizo de GTA III algo único, pero al mismo tiempo aseguraron que en este juego expandirán todo a un punto tal que lograrán superar a la versión anterior desde todo punto de vista, haciendo un juego mucho más largo y variado, y ofreciéndonos una libertad de acción aún mayor que la que teníamos antes, creando nuevamente algo revolucionario en muchos aspectos.
Esta vez, en vez de un preso desconocido que acaba de fugarse de la cárcel, nuestro protagonista será Tommy Vercety, un mafioso salido de las calles de nada menos que Liberty City, que por razones de fuerza mayor (por decirlo de alguna manera), se ve obligado a irse a Vice City en busca de un mejor futuro.
A diferencia de lo que vimos en GTA III, a pesar de que la trama del juego seguirá siendo tan abierta como de costumbre, la historia principal estará mucho mejor elaborada, y será mucho más peliculera que antes, como para que todo esté un poco mejor estructurado.




Un nuevo mundo virtual

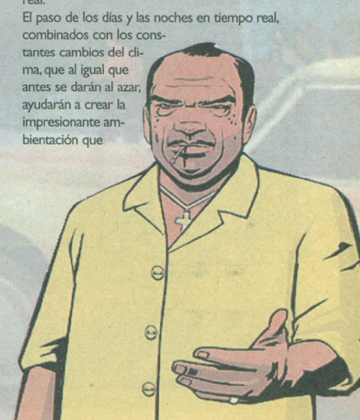
A la hora de hacer anuncios, los muchachos de Rockstar no se anduvieron con pequeñeces, y entre otras cosas aseguraron que la ciudad en donde se desarrollará la acción de este juego será el universo virtual más realista y complejo que se haya creado hasta la fecha.
En cuanto al juego en sí, una de las novedades más importantes con la que nos encontraremos en GTAVC es que ahora vamos a poder entrar en la mayoría de los edificios, que en buena medida dejarán de estar de adorno, para pasar a ser de gran importancia en el desarrollo de las misiones. Obviamente, también podremos explorarlos para buscar muchas de las miles de cosas ocultas que habrá por todas partes. De este modo se abre una enorme gama de posibilidades, ya que la acción no esta-

rá restringida en su mayor parte al uso de vehículos.
Básicamente, el juego tendrá una dinámica similar a la de GTA 3, pero para hacer las cosas más simples se han incluido algunos cambios en la parte técnica, que sin dudas mejorarán el rendimiento del juego y serán muy bien recibidos por los fans de la serie GTA.
Entre estas mejoras, una de las más importantes será que ahora el sistema de puntería funcionará de una forma mucho más práctica, simple y eficiente que antes, a fin de evitarnos dolores de cabeza en los momentos más difíciles, ya que según los comentarios hechos por el equipo de desarrollo, el sistema de puntería tendrá la habilidad de reconocer el tipo de objetivo al que le estemos apuntando, y en caso de que tengamos varios blancos para elegir, le dará prioridad a los objetivos principales, o en su defecto a los que nos estén atacando, cosa que de seguro nos evitará muchas complicaciones en más de una oportunidad.



Al salir a las calles, esta vez no sólo nos encontraremos con una inmensa variedad de autos, camionetas y camiones, sino que ahora también tendremos la posibilidad de usar varios modelos de motos.
Lógicamente, al estar rodeados por el mar, los vehículos acuáticos jugarán un papel más importante que en el juego anterior, y por eso es que también vamos a poder usar varios tipos de lanchas, entre los que encontraremos muchos modelos sacados de la ya mencionada serie División Miami.
Aunque no se confirmó oficialmente, se mencionó que una de las sorpresas que traerá GTAVC es que por fin podremos volar, y para eso podremos usar helicópteros, pero no se dijo en ningún momento si nosotros íbamos a poder pilotearlos o si serán simples medios de transporte automáticos, como sucedía con los trenes en el juego anterior.
Como ya se pueden ir imaginando, para enfrentar la violenta vida cotidiana de Vice City, también tendremos a nuestra disposición un gigantesco y variado arsenal, que en esta oportunidad contará con algunas interesantes novedades, como por ejemplo un martillo, una motosierra, una ametralladora pesada M60, el clásico revolver .44 Magnum, y muchas otras cosas más, algunas de las cuales estarán ocultas, y al igual que antes, se habilitarán a medida que vayamos progresando.
Una de las promesas más ambiciosas de la gente de Rockstar para con GTAVC, fue que en el terreno visual este juego superará ampliamente a su predecesor, con modelos más detallados y complejos que antes, pero sobre todo aclararon que gracias a las notables mejoras que incluyeron a nivel técnico, no tendremos que preocuparnos por pérdidas de velocidad ni nada que se le parezca.
Los vehículos tendrán el mismo y alucinante modelo de daño que antes, pero la física y las colisiones serán más precisas que antes. Por el lado de los efectos especiales también habrá muchas novedades, que gracias a la arquitectura de la ciudad y a la ambientación, serán como para alquilar balcones.
Hasta los modelos de todos los personajes tendrán algunas mejoras, y según se dijo, habrá una mayor variedad de civiles yendo y viniendo por todos lados, como para que esto todavía se vea más real.
El paso de los días y las noches en tiempo real, combinados con los constantes cambios del clima, que al igual que antes se darán al azar, ayudarán a crear la impresionante ambientación que



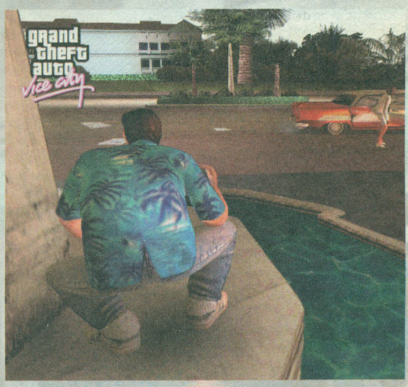


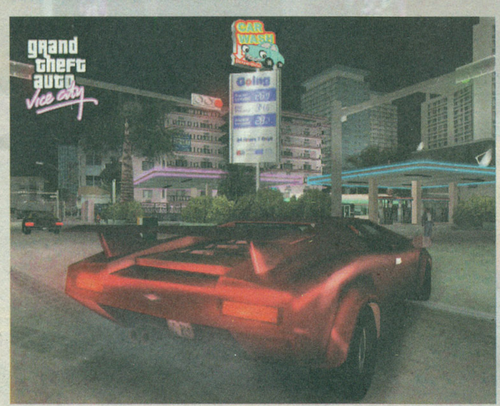
GTAVC promete en todo momento.
En cuanto al audio, la calidad promete estar a la altura de las circunstancias, y como no podía ser de otra manera, una vez más vamos a tener la posibilidad de seleccionar diferentes tipos de radios para escuchar mientras hacemos descontrol de aquí para allá.
Actualmente GTAVC está terminado, y se encuentra en la tan temida etapa de testeo, a fin de que no nos encontremos con ninguna sorpresa inesperada. De cualquier forma, sus creadores aseguraron que todo marcha de acuerdo a lo previsto, por lo que sólo queda esperar un poco.
No hace falta decir que si Rockstar Games cumple al pie de la letra con todo lo prometido, tendremos en nuestras manos a uno de los más fuertes candidatos a llevarse la corona del juego del año. Si quieren verlo funcionando, y tienen la posibilidad de conectarse a Internet, no dejen de visitar www.datafull.com y ahí encontrarán un impresionante video que probablemente los deje sin aliento.

POR SANTIAGO VIDELA











PS2 V-RALLY 3

INFOGRAMES
GENERO: Rally
SIMILAR A: Colin Mc Rae

Otra vez Bruno Bonnel nos presenta un nuevo juego. Esta vez, un arcade de Rally que ya va por su tercera entrega, y que si bien no era nada antes con sus versiones anteriores, sí hizo esta vez que se nos crisparan los nervios con tremendo juegazo.La gente de Infogrames nos trae entonces uno de los mejores juegos de Rally para consola, con puntos sobresalientes desde todas las perspectivas en que se lo analice.

La parte gráfica del juego es excelente, con muy buenas texturas y en alta resolución. Estas son suaves, y se corresponden con el tipo de terreno en el que estamos conduciendo el vehículo. No presentan ningún "parpadeo", ni alguna textura errónea por ahí, sólo la más lisa perfección. Los efectos de luces y blur, si bien son pocos, también son fenomenales, y los modelos de daño físico del auto están muy bien adaptados, con faroles rotos, guardabarros que se salen, vidrios que se rompen, abolladuras, y ruedas que salen volando. Una maravilla, y todo esto a 60 FPS muy bien logrados.

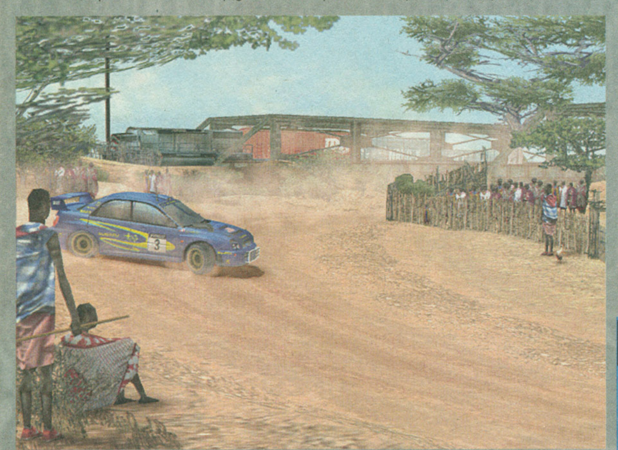
Los replays también están muy bien realizados, similares a los de Gran Turismo 3, con vistas de cámara desde todos los ángulos que muestran las coreografías que realiza nuestro auto sobre el camino. Una de las tomas más lindas es cuando la cámara se ubica como desde un helicóptero y nos muestra una amplia vista de la pista, para que uno pueda divisar al coche entre los árboles. En si, tenemos para elegir entre cinco tipos de vistas distintas: una desde la cabina, otra desde la cabina pero viendo al conductor, la típica vista de la cámara pegada al suelo, y dos cámaras diferentes para divisar el auto desde atrás.

Lejos, lo mejor del juego es la interface, la cual tiene todo tipo de opciones para alegrar hasta al menos tuerca de todos. Para empezar, el menú nos hace fácil acceder a cualquier tipo de opción, rápidamente y sin muchos trámites. Podemos ajustar el motor, la suspensión, los frenos, en fin, casi cualquier cosa de nuestro automóvil, todo explicado detalladamente en cada paso, para saber de antemano los resultados de desinflar un poco las llantas, o poner la caja de cambios más corta.



Los trazados de las pistas son muy buenos. A pesar de no emular a ninguna de las reales, están muy bien diseñadas, haciendo hincapié en la idea de no tener pistas que no parezcan naturales. Entre los países a los que podemos acceder para elegir entre las 24 pistas disponibles, nos encontramos con Finlandia, Alemania, Francia, Inglaterra, algunos países de Africa, etc.

Un par de detalles que aportan mucho al juego es el poder ajustar nuevamente al auto entre carreras -todo dentro de un tiempo estimado hasta la próxima salida, para dejar trabajar a los mecánicos-, y las escenas cuando ganamos las carreras, que muestran a nuestro corredor bañado en champagne y a la gente vitoreándolo. Algo digno de ver.



El modo más interesante del juego, además de los clásicos Quick Race y Time Trials, es el modo V-Rally, en el que accedemos a nuestra oficina virtual, y mediante una PC que tenemos instalada allí, recibimos por mail ofertas de las compañías para que trabajemos para ellos, con los respectivos status de las últimas carreras, los cuales por supuesto podremos mejorar con nuestro desempeño, previa prueba de manejo para que nos acepten. Obviamente , mientras mejor manejemos, más dinero ganaremos. Tambien los buenos resultados incidirán directamente en la moral de nuestro equipo, lo cual hará que trabajen mejor y más rápido. Y esto es muy importante, ya que para la reparación de nuestro coche contaremos con tiempo limitado. Por contrapartida, si no manejamos bien, sucede exactamente lo contrario, hasta terminar en la calle. Además, mientras estamos trabajando para una escudería, podemos probarnos para otra, y cuando venza nuestro contrato, si es nuestro gusto podremos cambiar de empleador.

El control también responde muy bien, y es muy realista a la hora de doblar, aunque un poco duro. Pero de todas formas se puede regular, así que a no hacerse mucho problema.

Finalmente, solo resta decir que V-Rally 3 es un juego que cualquier amante de los rallies no debería dejar de poseer.

POR FACUNDO MOUNES

9.0 CLASICO

JUGADORES: 1 A 4
LO MEJOR: LOS AJUSTES Y EL MODO V-RALLY
LO PEOR: NADA APRECIABLE
REJUGABILIDAD: MUCHÍSIMA
¿ME LO COMPRO? ¡PISÁ A FONDO!

PS2 SEGA SPORTS TENNIS

SEGA
GENERO: Deportes
SIMILAR A: Virtua Tennis 2

Tras tanto tiempo desde su aparición estelar en Dreamcast, Sega finalmente lanza este excelente arcade de tenis en otras plataformas.Muchos de nosotros lo esperábamos fervientemente: cuando Sega dejó de hacer juegos para Dreamcast, se pensaba que este sería uno de los primeros títulos que se adaptarían para otras plataformas, ya que para los poseedores de esta fallecida consola, este juego era uno de los que tenían que tener sí o sí, por su alto grado de adicción. Pero el tiempo pasó, y al parecer, esperaron a que la versión para Dreamcast se agotara, antes de lanzarlo en PS2 bajo el nombre de Sega Sport Tennis (SST). Y ahora sí, los que tenemos PS2 por fin podemos disfrutar de este juegazo. Para los que no lo vieron en Dreamcast (¿En qué mundo vivían?) les comento los puntos sobresalientes de SST. Para empezar, diré que SST es obviamente un arcade de tenis, pero con todo el lujo de detalles que se puedan imaginar.
Respecto de su jugabilidad, no ha variado con respecto a la versión para Dreamcast: seguimos contando con todo tipo de saques, voleas, reveses, passing shots, repeticiones de cámara de las mejores jugadas bien al estilo ESPN, y 16 de los mejores tenistas para elegir: Venus y Serena Williams, Lindsay Davenport, Magnus Norman, Patrick Rafter, Yevgeny Kafelnikov, Mary Pierce, Ai Sugiyama, Arantxa Sánchez-Vicario, Alexandra Stevenson, Carlos Moya, Tim Henman, Cedric Pioline, Tommy Haas, Thomas Enqvist y Mónica Seles. La diferencia con la versión para Dreamcast es que han retirado a dos tenistas para dar paso a Ai Sugiyama y Yevgeny Kafelnikov, pero el resto de los profesionales permanece inalterable.



Por suerte, el control también es el mismo: tenemos los 3 botones para realizar los tiros comunes, los afamados "globitos" y los mejores passing shots. El control sigue siendo igual de cómodo y amigable, como lo era en la inolvidable Dreamcast.
Lo mejor del juego consiste en la posibilidad de jugar hasta cuatro personas a la vez, ya que SST nos permite jugar hasta de a cuatro amigotes, en singles, dobles y dobles mixtos. Pero si estás solo tampoco te va a decepcionar, ya que podés crear a tu propio tenista, y convertirlo en todo un profesional entrenándolo y compitiendo hasta su llegada a los principales torneos del circuito, incluido el mítico Wimbledon: cuando te veas en los primeros puestos, vas a saber de lo que estoy hablando.
Para todo esto, contamos con los modos de torneo y torneo mundial. Claro que también está disponible el modo exhibición, pero ése está reservado para entrenar los dedos contra la IA de la máquina que es muy difícil de superar, y nos juega bastante sucio ya desde el nivel de dificultad normal.
Para mayor diversidad, vamos a contar con todo tipo de superficies, ya que nuestros amigos de Sega desembolsaron unos morlacos por el derecho a modelar las más famosas canchas del mundo, entre ellas las míticas Roland Garros y Wimbledon, y lo han hecho casi a la perfección.
Pero no todas son rosas, y lamentablemente, a pesar de que uno tiene una PS2 y dice "espero que la versión para PS2 tenga mejores gráficos que la de Dreamcast"... no, no es así. Los haraganes de los programadores ni se gastaron en reproducir los efectos que tenía el engine gráfico de la consola de la espiral, y portearon el juego directamente. Esto dió un resultado bastante pedorro, pero que carece de los efectos de luces que a todos nos gustan, y los gráficos están llenos de serruchos. Mal, muy mal, Sega. Y como si esto fuera poco, contamos con muchas menos canchas de las que contábamos en la versión de Dreamcast, una lástima sabiendo lo bien que estaban realizadas.
Pero estos detalles no desmerecen mucho al mejor juego de tenis de la historia, así que ni dudes en comprártelo ¡Es diversión asegurada!

POR FACUNDO MOUNES

9.2 CLASICO

JUGADORES: 1 A 4
LO MEJOR: JUGAR CON AMIGOS
LO PEOR: LOS GRÁFICOS DE DC SON MEJORES.
REJUGABILIDAD: INFINITA
¿ME LO COMPRO? ¿TODAVÍA NO LO COMPRASTE?

PS2 ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY

CAPCOM

GENERO: Survival Feudal
SIMILAR A: Onimusha... Doh!

Luego del sorprendente Onimusha: Warlords, era obvio que Capcom no iba a dejar su hábito por las secuelas así nomás. Ya tan sólo con uno de los finales más intrigantes de la historia, Onimusha no sólo merecía una continuación, sino que la pedía a gritos.

10 años después de los acontecimientos ocurridos enla primera entrega,en la que Sonomasuke luchara contra hordas de demonios enloquecidos bajo el mando del elusivo y al parecer inmortal





Nobunaga, asistimos a una de las mejores secuencias introductorias de la historia de los videojuegos. Con sólo decirles que es mejor que la de Onimusha, es suficiente ¿No?

Nuestro personaje principal es Jubei Yagyu, que luego de ver su pueblo natal devastado por las fuerzas de Nobunaga, decide vengarse.

Al igual que el original, Onimusha 2 nos permite con nuestro personaje principal "mejorar" o upgradear nuestras armas, y recuperar nuestra energía (tanto mágica como física) mediante la captura de las "almas" o souls que dejan nuestros enemigos al morir. También podemos bloquear y atacar con la ayuda del poder de la magia, y cuando llenamos un medidor, convertirnos por unos momentos en un "Onimusha" y devastar lo que se interponga en nuestro paso. En este caso, además de las armas, también podemos mejorar nuestra armadura y vestimenta en general. Los enemigos se regeneran con continuidad, para que los fanas vayan mejorando sus cositas rápidamente, y de esta manera realizar ataques más efectivos.

Los puzzles varían, pero por lo general son meras excusas para "estirar" la cosa un poco más, y por lo general sólo ocultan "power-ups". Las excepciones son las puertas cerradas, que muchas veces nos hacen retroceder sobre nuestros pasos en busca de los elementos necesarios para abrirnos camino. Es muy importante, "gracias" a los escenarios prerendereados (o sea, fijos), que miremos asiduamente los mapas que vamos encontrando, para estar seguros de no estar trabados por no encontrar ciertos pasajes o recovecos con objetos importantes.

Visualmente, es esplendoroso: los personajes principales están diseñados con un gusto exquisito (Jubei es idéntico al actor japonés ya fallecido Yusaku Matsuda), y algunos escenarios rozan lo impresionante. A nivel gráfico en líneas generales es sobresaliente, y obviamente superior a la primera parte en este apartado en particular.

Es probable que los jugadores experimentados lo terminen en no más de 15 horas frente a la PS2. Sin embargo, al terminarlo se habilitan varios extras como mini-games y diferentes submisiones, que hacen que rejugarlo valga la pena.

Con una producción de lujo, unos gráficos impresionantes y mucha, mucha diversión y adrenalina, Onimusha 2 es una opción imperdible para los seguidores de los juegos de Capcom al mejor estilo Resident Evil o Dino Crisis. Ni hablar para los fanáticos de la primera parte que no lo pueden dejar pasar bajo ningún concepto.

POR MAXIMILIANO PEÑALVER

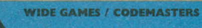




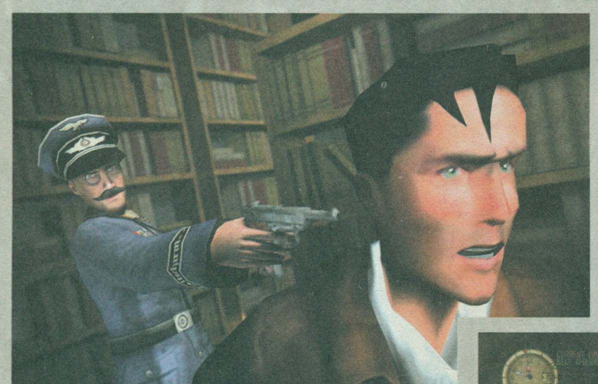
8.9 EXCELENTE

JUGADORES: 1
LO MEJOR: LOS GRÁFICOS, LA AMBIENTACIÓN
LO PEOR: UN POCO CORTO...
REJUGABILIDAD: POR LOS EXTRAS
¿ME LO COMPRO? BIENVENIDOS AL JAPON FEUDAL

PS2 PRISONER OF WAR



GENERO: Aventura de accion
SIMILAR A: Un Metal Gear, pero malo



Un tiempo atrás, nos despachamos con un preview del esperado Prisoner of War (POW), un juego que prometía muchísimo. Entre las características más novedosas que incluiría esta aventura de acción, se señalaban no sólo una IA excepcional, sino un "sistema de vida artificial", como lo definió la gente de Wide Games, que haría que todos los NPCs se comportaran de forma inteligente y adecuada a cada situación. Todo ello matizado con excelentes gráficos, sonido y voces actuadas. Pero no siempre las promesas se convierten en realidad...

En POW personificamos al capitán Lewis Stone, un piloto de combate yanqui que es derribado sobre la Europa nazi durante la Segunda Guerra Mundial. Tras dar Lewis con sus huesos en un campo de concentración, el juego comienza, con un objetivo muy claro: Escapar. El argumento del juego es bastante original, y su estructura, con misiones de final abierto, es interesante.



Más aún, Lewis, el personaje principal de la historia, es el típico "duro", al estilo Humphrey Bogart. El desarrollo nos hará dialogar con los otros internos del campo y algunos guardias corruptos, y efectuar pequeñas "misiones" para ellos, las cuales la mayoría de las veces consistirán en obtener cosas a cambio de futuros favores. En este juego, la paciencia es fundamental, ya que hay que utilizar bien el compás y el radar (que nos indica dónde está cada guardia del campo), para mantenernos fuera de las sospechas de los alemanes, a la vez que vamos descubriendo las pocas debilidades del afinado sistema de seguridad nazi. Pero no sólo se trata de paciencia: si queremos tener éxito, deberemos además exprimir al máximo todas nuestras habilidades stealth, sobre todo por el hecho de que será imposible hacer uso de la violencia si somos descubiertos.

Y aquí es donde se acaban las cosas buenas, y comienzan las críticas. Hasta aquí veníamos bien, pero POW adolece de serios defectos que le impiden convertirse en un buen juego. Para empezar, no cumple con una de las grandes promesas hechas por Wide Games: la famosa inteligencia artificial brilla por su ausencia.

Los guardias alemanes no sólo son tontos, sino hasta en cierta medida bondadosos (!?). Basta con ver la intro del juego: el oficial de las SS responsable del campo nos explica amablemente las reglas del mismo. La canchera respuesta de Lewis, "¿Y qué pasa si no me gustan las reglas?", en vez de ameritar una golpiza o ejecución instantánea, motiva una nueva explicación del principal nazi. Pero ahí no termina la sorpresa: si nos pescan en medio de un intento de fuga, en lugar de terminar hechos un colador, recibiremos una reprimenda. Sólo falta el clásico "no lo vuelvas a hacer porque papá y mamá se van a enojar mucho". Así como los nazis no emplean la mano dura con nosotros, tampoco nosotros podemos hacerlo, cosa que en muchas ocasiones simplificaría mucho la cosa. A esta altura, la carencia de violencia en un juego basado nada menos que en la vida dentro de un campo POW nazi no sólo quita realismo y suspenso al juego, sino que hasta entra en el terreno de lo bizarro. Y ni qué hablar del pésimo gag "¿No te gusta mi salchicha alemana?" del cocinero del campo. En cuanto a los gráficos, POW deja bastante que desear, sobre todo en el diseño simplista de los personajes, y los escenarios tampoco son gran cosa. Además, la rotación de las cámaras está mal hecha, y patea en contra.

Finalmente, el peor defecto de todos: POW es soporífero. El famoso "sistema de vida artificial" consiste en tediosas horas dedicadas a hacer nada, rutinas brutalmente repetitivas, y en escuchar siempre las mismas monótonas frases de los NPCs que se supone que "actuarán de modo inteligente y adecuado a las circunstancias". En vista de la aburrida pero tranquila vida dentro de este campo modelo, en el que reina la paz y la violencia no existe, con nazis a los que no es necesario -ni posible- eliminar, no alcanzo a comprender por qué Lewis anhela escaparse. En definitiva, POW es un juego que de haber cumplido con las promesas de sus creadores hubiera sido un clásico, pero apenas alcanza a ser un decente fiasco.

POR DIEGO BOURNOT

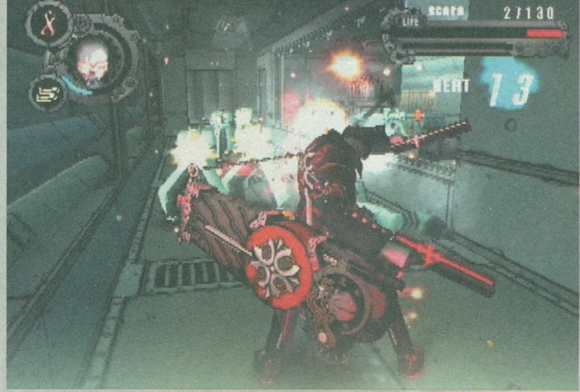
5.9 REGULAR

JUGADORES: 1
LO MEJOR: COMBATE EL IMSOMNIO...
LO PEOR: ...PERO TE QUEDÁS DORMIDO SI O SI
REJUGABILIDAD: NEIN
¿ME LO COMPRO? AUF WIEDERSEHEN POW

PS2 GUNGRAVE

SEGA OF AMERICA
GENERO: Acción desenfrenada
SIMILAR A: Cabal, pero en 3D

Una nueva producción de los muchachos de Sega acaba de hacer su debut en el mundo de las PS2, y a pesar de no ser algo demasiado sofisticado, este fichín resultó ser una interesante propuesta para los fanáticos de la acción sin demasiadas explicaciones.



SIMPLE, PERO EFECTIVO

Con un estilo muy simple y directo, que lo asemejan a aquellos clásicos juegos de acción que fueron furor entre fines de la década de los ochenta hasta mediados de los noventa, esta última producción de Sega seguramente no va a estar entre los candidatos a juego del año, pero a pesar de todo tiene lo suficiente como para hacernos pasar unas cuantas horas frente a la pantalla a puro tiro sin tener que preocuparnos por nada más.

A pesar de que en un principio se decía que Gungrave sería el sucesor del legendario Devil May Cry, nada más lejos de la realidad, porque este juego ni intenta competir con el clásico de Capcom.

Aquí la trama es algo muy superficial, y la acción se resume a avanzar por niveles más que lineales, reventando a tiros a todo lo que se mueva, para luego enfrentar a un enemigo principal, tal y como en los clásicos de antaño.

Nuestro peculiar protagonista no es muy ágil que digamos, pero para compensar su lentitud al moverse, puede saltar de una forma muy similar a como lo hace Max Payne, para que esquivar las balas de los malos no sea tan complicado.

Para que la simplicidad de la acción no haga que el juego se torne monótono, tenemos un medidor de combos que aumenta a medida que vayamos matando enemigos o destruyendo cosas en forma consecutiva, y la gracia de esto es que mientras más largos sean los combos que hagamos, mayores serán las recompensas que conseguiremos a medida que vayamos avanzando.

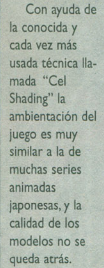
Si bien en cada nivel no tenemos un límite de tiempo que nos esté apurando, muchas veces, para prolongar un combo más de lo que a simple vista se podría hacer, hay que arriesgarse bastante. Y ahí es cuando la acción se pone buena.



Los combates contra los enemigos principales suelen ser bastante movidos, y por lo general no son sencillos, por lo que hay que tener mucho cuidado con lo que hacemos, especialmente si tenemos en cuenta que únicamente podemos grabar el juego después de finalizar cada etapa.

En los niveles más avanzados, los escenarios se vuelven cada vez más grandes, y perder sobre el final significará volver a empezar de cero, lo que a muchos no les cayó muy bien, sobre todo porque Gungrave es un juego más exigente de lo que aparenta, pero en lo personal no lo veo como un error.

En el tema gráficos, lo que Sega hizo con Gungrave es impresionante.



Con ayuda de la conocida y cada vez más usada técnica llamada "Cel Shading" la ambientación del juego es muy similar a la de muchas series animadas japonesas, y la calidad de los modelos no se queda atrás.

En medio de todo esto, lo que más se destaca son los escenarios, que sin tener un diseño demasiado complejo en cuanto al mapeado, se ven realmente sensacionales, y son la clave de la siniestra y genial atmósfera que tiene cada nivel.

Los diseños de los personajes en general son excelentes, y todos ellos parecen sacados de un anime. Por otro lado, los efectos especiales también juegan un papel importante, y sin ser maravillosos cumplen muy bien con su cometido.

A pesar de que estamos ante un juego que en sus niveles más avanzados se pone muy complicado, la inexistente inteligencia artificial de los enemigos muchas veces juega a favor nuestro. Pero a pesar de esto, Gungrave es un juego que sin ser demasiado original, resulta muy entretenido, así que si lo que quieren es acción, traten de por lo menos, verlo.

POR SANTIAGO VIDELA



7.1 MUY BUENO

JUGADORES: 1
LO MEJOR: LOS GRÁFICOS
LO PEOR: LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL DE LOS MALOS
REJUGABILIDAD: BASTANTE
¿ME LO COMPRO? SI TE GUSTA LA ACCIÓN CLÁSICA

PS2 F1: 2002

EA SPORTS / ELECTRONIC ARTS

GENERO: Deportes
SIMILAR A: Formula 1: 2001

La espera anual para la cita obligada con la F1 concluyó, y hay que admitir que valió la pena, porque F1: 2002, es el mejor simulador de F1 en todos los aspectos -ni hablar de los gráficos-, con un realismo impresionante. Y a lo que nos ofrece año a año, como excelentes gráficos y sonido, esta vez se le agrega el hecho de poder competir por primera vez en la temporada actual, con sus respectivos pilotos, marcas y autos.

Pongamos primera...

El modelo de daños es muy realista. Uno está acostumbrado a que casi siempre falle el motor, sencillamente al azar. Pero esto no sucede en F1: 2002, porque cuando frenamos no podemos hacerlo de 300 a 50 km/h pisando el pedal a lo bestia, sino que hay que hacerlo gradualmente, o en un par de vueltas quedaremos mirando en la pantalla la propaganda del guard rail. Lo mismo sucede con el motor: si en las rectas principales lo llevamos al límite de revoluciones, en breve lo fundiremos. Otra de las cosas en que se nota el realismo son los choques: si en la carrera nos damos un toque y perdemos un alerón, inmediatamente notaremos la inestabilidad del coche en altas velocidades. Lógicamente, siempre estamos informados del estado en que se encuentra el auto: si el motor se está recalentando, o se nos está por acabar el combustible, por ejemplo. En cada caso, aparecerá un dibujito en la pantalla, y una voz desde boxes nos indicará lo que sucede con el auto. La simulación de daños puede personalizarse, pudiendo elegir entre fallas causadas por el transcurso del tiempo en carrera, o por fallas exclusivas de cada auto y equipo de F1.





Los modos de juego en sí son los usuales: carrera simple, campeonato, y modo práctica. Este último es en extremo difícil, ya que cuando elegimos una pista para practicar, no vamos a hacer la calesita hasta que la conozcamos de memoria, sino que habrá que practicarla por tramo. La carrera en su presentación es igual a la de la F1 real, y contamos con casi todas las penalizaciones que existen en la temporada actual. La carrera en sí es fácil, pero para los que quieran un desafío mayor, hay una opción muy interesante que nos permite regular la agresividad de los oponentes y la potencia de sus motores, representada como "Strength". El asunto es que podemos empezar una carrera con un sol radiante, y con un pronóstico de buen tiempo, y en medio de la carrera encontrarnos con una tormenta terrible, obligándonos a ir inmediatamente a boxes a cambiar neumáticos por los especiales para pista mojada.



Lo necesario para ganar

Obviamente, al ser un juego de EA Sports, decir que los gráficos son excelentes está de más, pero veamos por qué. Los autos tienen un espectacular nivel de detalle, tanto en las marcas, como en los neumáticos o en el chasis. Y ni qué hablar de las pistas y efectos: basta con que corran en Montecarlo para que se enamoren del juego. Con respecto a la jugabilidad, la misma es excelente, pero como todo simulador, al principio puede resultar algo difícil.

Para ir terminando, les diré que F1: 2002, es un excelente juego, en el cual se destaca la gran calidad gráfica, la física, la inteligencia artificial y la jugabilidad. Si son seguidores del género, no se lo pierdan.

POR ANDRES E. MIKULIK

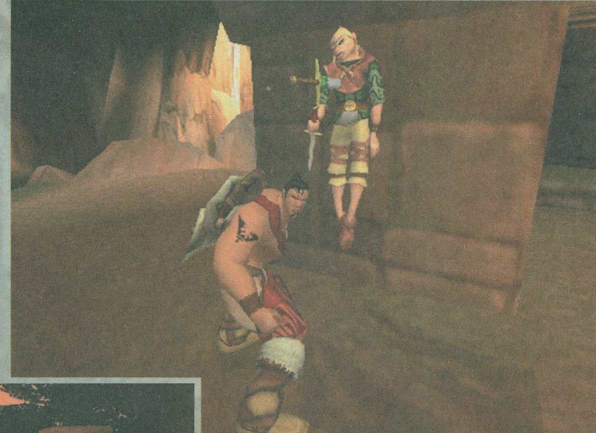
8.9 EXCELENTE

JUGADORES: 1 A 2
LO MEJOR: LAS PISTAS. EL REALISMO. TRANSCURRE EN LA TEMPORADA ACTUAL.
LO PEOR: NO APTO PARA PRINCIPIANTES
REJUGABILIDAD: MUCHISIMA
¿ME LO COMPRO? SÍ, SIN VUELTAS

PS2 THE MARK OF KRI

SAN DIEGO STUDIOS / SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA
GENERO: Acción en tercera persona
SIMILAR A: Metal Gear Solid 2 pero Bárbaro

La gente de Sony nos presenta en esta ocasión un nuevo juego de acción en tercera persona. La historia, ambientada en un lugar que se asemeja al Japón medieval, nos cuenta que The Mark of Kri (MOK) es la sexta parte de un hechizo de poder inconmensurable, capaz de crear un puente permanente entre nuestro mundo y las oscuras tierras de los demonios. Cada una de estas seis partes del hechizo se hallan escondidas en distintos lugares del mundo, para impedir que el mismo caiga en las manos equivocadas, con consecuencias funestas para nuestra raza. Naturalmente, no podía faltar quien esté dispuesto a cualquier cosa con tal de hacerse con el dichoso hechizo, y nosotros, encarnando a Rau, un guerrero bárbaro, seremos quien deba impedirlo. Tras una sección de entrenamiento que nos enseña los ataques y combos básicos, pasamos directamente a la acción. Comenzando por una limpieza de bandidos a nivel local, la trama nos llevará de inmediato tras la pista de quienes desean apoderarse de la Marca de Kri.



Peleando con Rau

MOK es un híbrido de combate y acción stealth, con una jugabilidad muy al estilo de Metal Gear Solid 2. La acción stealth es imperdible: para comenzar, Rau posee una ayuda inestimable, su guía espiritual, un cuervo llamado Kuzo, al cual puede utilizar para explorar la zona a vista de pájaro, y descubrir los lugares en que se hallan los guardias. Una vez descubiertos, Rau posee una gran variedad de formas de dar cuenta de ellos silenciosa y expeditivamente. A medida que avanzamos, veremos a Rau romper cuellos con sus brazos de gorila, degollar a sus enemigos con una mano mientras les tapa la boca con la otra, aplastar cabezas contra una pared, haciéndolas explotar como un tomate maduro, o dejar colgando a sus enemigos de una pared, ensartados en su enorme espada.

No obstante el énfasis dado a la acción stealth, hay lugares en los que las tácticas de infiltración son inútiles, y el combate frontal es la única forma de avanzar, pero ¿Qué bárbaro que se precie de tal no ama la lucha? Y si de lucha se trata, Rau es el mejor. Aquí entra en juego una de las características sobresalientes de MOK: su novedoso sistema de combate, que le permite enfrentarse a varios enemigos a la vez. Al acercarnos a los enemigos, aparece una línea de luz que representa el foco del ataque de Rau, la cual deberemos mover con el control analógico derecho del pad, lockeando a cada uno de los enemigos. De esta forma, se les asigna a cada uno de ellos el botón ✖, ● o ■, secuencialmente. Al atacar, Rau combinará sus estocadas a los tres enemigos de acuerdo al orden en que presionemos los botones. Gracias a este sistema, la forma de pelear cuando estamos rodeados de enemigos es muy instintiva, y los combos y ejecuciones que realiza Rau son gloriosos, con profusión de decapitaciones, desmembramientos y empalamientos. A su vez, también podemos realizar bloqueos y paradas con la espada cuando nos enfrentamos a muchos enemigos. Cuando enfrentemos a una sola víctima, podemos utilizar los botones sobrantes como modificadores para realizar combos que ayudarán a despachar mucho más rápidamente al pobre diablo que ose enfrentarnos. El desarrollo del juego es bastante lineal, aunque existen en cada nivel misiones adicionales que nos encargará nuestro antiguo maestro Bramasu, las cuales al ser completadas nos proporcionarán nuevas arenas de lucha y otras cosas extra.

Los gráficos son excelentes. Tanto Rau como los enemigos están muy bien logrados, y se mueven con total naturalidad, gracias al poderoso engine de MOK. Los escenarios son magníficos, con gran variedad de detalles y texturas, y en esto tiene mucho que ver el uso de cel shading. El sonido es excelente, y muy realista, sobre todo los clásicos entrechocar de espadas y escudos, y las voces actuadas son de primera. En definitiva, MOK es un excelente juego de acción, de manejo sencillo pero que permite furiosas batallas contra hasta seis enemigos a la vez, y con una gran ambientación, gráficos, y sonido. Te lo recomendamos.

POR DIEGO BOURNOT

8.5 EXCELENTE

JUGADORES: 1
LO MEJOR: GRÁFICOS. JUGABILIDAD. SONIDO.
LO PEOR: NO ES MUY LARGO
REJUGABILIDAD: POCA
¿ME LO COMPRO? ¡A FULL!

LOS SECRETOS DE GRAND THEFT AUTO III

Ya desde un principio, el juego nos da una enorme libertad para hacer absolutamente lo que sea. Pero si no tienen cuidado en los primeros momentos del juego, muchas de las cosas que hagan o dejen de hacer les pueden traer serios problemas en las etapas más avanzadas, así que en esta guía les vamos a recomendar la forma más indicada de hacer todo, para que después no les quede nada pendiente.

1-La paciencia tiene su recompensa

Contrariamente a lo que todos piensan, la mejor forma de encarar este juego en sus primeros momentos no es siguiendo las misiones que hacen a la historia principal, sino que hay muchas cosas que si las dejan para después, más tarde se les puede llegar a complicar mucho el hacerlas, al punto tal de convertirse en una tarea extremadamente difícil.

A lo largo de las tres islas de componen la gigantesca Liberty City, hay dispersos 100 objetos especiales llamados "**Hidden Packages**", que aparentemente no sirven de mucho, pero lo cierto es que son sin lugar a duda lo más importante a tener en cuenta.

La razón por la que estos insignificantes paquetitos son en realidad vitales, es porque por cada diez de ellos que consigan, habilitarán un arma o algún "power up" especial, para que lo agarren directamente en el escondite que les asignen. Y eso, además de simplificarles las cosas de una manera notable, les permitirá ahorrarse toda una fortuna, al no tener que comprarlas.

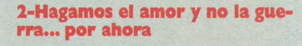
Lo mejor de esto es que cada power up que habiliten, aparecerá en los escondites de todas las islas, o sea que tampoco tendrán que estar a las corridas de aquí para allá en caso de que necesiten algo, y encima cada tanto tiempo éstos suelen regenerarse.



Por ese motivo, es muy importante que ni bien puedan se pongan a buscar por lo menos los "**Hidden Packages**" de la primer isla, que en total son 33.

Igualmente, también les recomendamos que se dediquen a buscar los 36 paquetes que hay en la segunda isla, y los restantes en la tercera, tan pronto como tengan acceso a estos lugares.

Una vez que hayan agarrado por lo menos unos 50 paquetes, tendrán los medios más que suficientes como para desenvolverse muy bien, aunque mientras más tengan, mejor, eso sí, abran bien los ojos y no dejen de revisar cada hueco y cada lugar que encuentren, porque muchos de ellos incluso los encontrarán hasta en los techos de los edificios.



2-Hagamos el amor y no la guerra... por ahora

Mientras no hagan demasiadas misiones principales, no tendrán enemigos que al verlos los corran para llenarlos de plomo, pero a pesar de que a menos que causen problemas en las calles, no tendrán de que preocuparse, nunca viene mal algo de energía extra. Y para eso, tendrán que buscar la ayuda de alguna señorita que esté dispuesta a hacerles compañía un rato.



En primer lugar, para que alguien les lleve el apunte es necesario que consigan un auto con algo de chapa, y lo mejor que podrán conseguir en la primer isla está en una concesionaria muy cercana al cuartel de bomberos. Con tan sólo atravesar el vidrio con otro auto o a los tiros, podrán hacerse de un poderoso convertible similar al Dodge Viper (por no decir idéntico), y ahora sí, llegó la hora del relax.

En primer lugar, tienen que encontrar una prostituta, cosa que no les resultará muy difícil ya que van a poder reconocerlas fácilmente porque siempre van muy ligeras de ropa. A pesar de que estas chicas pueden aparecer en cualquier parte de las tres islas, si van al barrio conocido como "**Red Light District**" (también conocido como Zona Roja) en la primera isla, las encontrarán en abundancia. Eso sí, las encontrarán con más seguridad si van después de las 19:00hs, así que elijan la que más les guste y acérquense a ella con el auto.

Evitando hacer movimientos bruscos para no asustarla, manténganse a la par de la joven hasta que empiece a mirarlos y mostrar interés por ustedes. Cuando eso pase, deténganse y esperen a que ella se decida y suba al auto.

Una vez que ya tengan a su compañera con ustedes, simplemente busquen un lugar bien solitario y apartado de las miradas indiscretas (como algún embarcadero), y listo, luego de un breve pero feliz momento la chica se bajará luego de cobrarles su tarifa, pero dejándolos con 125 puntos de energía, diferencia que en situaciones complicadas puede ser la diferencia entre la vida y la muerte.

3-Sirviendo a la comunidad

Otra forma de conseguir algunos "power ups" muy importantes para que las misiones más peligrosas sean





un poco más llevaderas, es hacer algunos trabajitos honrados, que a pesar de ser muy simples en muchos de los casos, son casi tan importantes como el tema de los "**Hidden Packages**", y de acuerdo al orden de importancia de los premios que cada uno de estos oficios otorga, tenemos primeramente el de "**Vigilante**".

Aquí todo es bastante simple: consigan un patrullero, un auto del FBI, un camión de S.W.A.T. o un tanque, y en el modo "**Vigilante**" tienen que reventar a 20 delincuentes en cada isla. Cada 10 criminales que eliminen, se habilitará una estrella para calmar a la policía, que como todos los demás "power ups" especiales lo encontrarán en la puerta de la guarida (sólo podrán obtener 2 por isla), y eso les ayudará a zafar de las situaciones más peligrosas.

En todas las misiones de vigilante, paramédico, bombero o taxista, lo que hagan es acumulativo, así que si quieren ver los resultados que hayan conseguido hasta el momento, pongan al juego en pausa y seleccionen la opción "**Stats**".

4-Hombres de blanco

Otra profesión secundaria que trae interesantes beneficios es la de paramédico, y para desempeñar esta noble tarea simplemente necesitarán conseguir una ambulancia, vehículo que encontrarán estacionado frente al hospital de cada isla, o si no tienen ganas de buscarla, simplemente pónganse a bajar gente con el bate de baseball (si usan armas de fuego alertarán a la policía más rápido), y una vez que los cuerpos empiecen a amontonarse, los paramédicos llegarán al lugar dejándoles la ambulancia servida en bandeja.

Comiencen a hacer las misiones de paramédico, y una vez que hayan rescatado a 50 personas, habilitarán un nuevo "power up" que les servirá para recuperar la energía. Cuando hayan rescatado a 100 heridos, habilitarán otro "power up" que esta vez les dará adrenalina, y si llegan a hacer más de16 misiones de corrido con la misma ambulancia, el protagonista nunca más se cansará cuando corra.

5-Bomberos al rescate

Trabajando de bomberos también conseguirán una recompensa muy importante, pero los resultados de esto recién los verán a largo plazo.

La idea aquí es apagar 30 incendios en cada una de las tres islas, y cuando lo hayan hecho habilitarán nada menos que el lanzallamas, que al igual que las otras cosas encontrarán en la puerta de sus escondites.

Tan pronto como puedan, es recomendable que las 30 misiones de bombero de la primer isla las hagan antes de pasar a la segunda, porque mientras más progresen en el juego, más serán las pandillas de este lugar que los van a odiar, lo que significa que al verlos los recibirán a los tiros, y de más está decir que trabajar en esas condiciones no les va a resultar sencillo.



6-¡Taxi! ¡Taxiiiiii!

Incluso hasta laburando de tachero podrán conseguir algo interesante, aunque para ello tienen que tener paciencia sobre todas las cosas, ya que una vez que hayan llevado a 100 pasajeros a sus correspondientes destinos, habilitarán un nuevo modelo de taxi llamado "**Borgnine**".

Este nuevo auto se parece al modelo de taxi llamado "**Cabbie**", pero es de color bordó, y la gran ventaja que tiene es que es muy rápido, tiene una enorme maniobrabilidad, y es más duro que otros autos comunes.

Este nuevo taxi podrán encontrarlo estacionado en la puerta de una agencia de taxis que está cerca del cuartel de bomberos en **Portland**, la primer isla.

7-Las misiones secundarias

Además de las misiones más importantes, en cada ciudad encontrarán lugares en donde podrán hacer una serie de misiones secundarias para diferentes personajes. Este tipo de misiones se las darán a través de teléfonos públicos, y una vez que completen la serie de misiones que se ofrecen en un determinado teléfono, éstas se volverán a repetir, así que estén atentos.

A pesar de que sólo les servirán para ganar unos mangos adicionales, si pretenden completar el 100% de GTA 3, lo mejor va a ser que se dediquen a hacer estas misiones primero, ya que en muchos casos se les complicarán mucho las cosas si es que pretenden dejarlas para después.

8- Los Rampage bonus

A lo largo del juego, encontrarán unos power ups especiales, que al agarrarlos los harán entrar en unas mini-misiones llamadas "**Rampage**" en las que siempre tendrán como objetivo matar una cierta cantidad de pandilleros, o destruir una determinada cantidad de vehículos antes de que se termine el tiempo.

Durante los Rampages, únicamente van a poder usar el arma que les den para esa ocasión, y eso la mayoría de las veces complica bastante las cosas, porque cuando empiecen a cumplir con lo que les piden, hasta los civiles se les van a ir al humo para tratar de detenerlos.

Para evitar este gran problema, todo lo que tienen que hacer es conseguir un vehículo mediano, como por ejemplo una 4x4 o una mini-van, antes de entrar en el modo Rampage. Luego, estacionen el auto en un lugar abierto, y tan pronto como agarren el símbolo del Rampage Bonus súbanse al techo de ese vehículo. De ese modo, podrán hacer todo el descontrol que quieran sin correr el riesgo que una multitud enfurecida los agarre y los mande al hospital.





9-Las misiones principales

En general, son las misiones principales que hacen a la trama de GTA 3. Antes de empezar a hacer las misiones principales, es recomendable que por lo menos habiliten la ametralladora UZI y las dos insignias policiales de la primer isla, para evitar que los agarren desprevenidos.

También es bueno que tan pronto como puedan, se afanen un patrullero y lo dejen en el garaje que está al lado de su escondite, porque muchas veces este auto les va a venir muy bien, especialmente porque en las primeras etapas del juego es el vehículo más resistente que van a encontrar, y además de eso, su velocidad y agilidad los van a ayudar más de una vez a zafar de situaciones complicadas.

Avanzar en la trama principal del juego tiene consecuencias que con el correr del tiempo les pueden traer problemas si es que no están preparados, y esas consecuencias son que, mientras más progresen, más serán las pandillas que los van a odiar.

Con el correr del tiempo, la primer isla se convertirá en el lugar más peligroso del juego para ustedes, y si se olvidaron algo o postergaron ciertas cosas para más adelante, va a ser mejor que tengan un vehículo blindado a mano, porque de lo contrario la van a pasar muy, pero muy mal, sobre todo si se aventuran por el sector en donde manda la Mafia, ya que de dos certeros escopetazos los harán volar por los aires, de manera que si no hicieron las misiones secundarias de este lugar para cuando eso suceda, lo sentimos mucho.

10-Juguetes que matan

En cualquiera de las tres islas también pueden jugar a ciertos mini juegos en los que la idea es simplemente la de establecer un record. El más interesante es uno en el que, usando unos simpáticos autitos a control remoto cargados con explosivos, van a tener que hacer volar autos de la pandilla que les indiquen.

Para acceder a este mini juego tienen que encontrar unas camionetas celestes (muy similares a una Traffic), con un logo de una juguetería en el costado (el logo es de color negro). Para empezar a jugar, simplemente súbanse en una de estas camionetas y listo.

Una vez que el tiempo de este minijuego termine, el puntaje que hagan quedará como récord, y si quieren intentar mejorarlo, sólo bajen de la camioneta y vuélvanse a subir. Eso sí, traten de no mover la camioneta de donde está, porque de lo contrario el mini juego no empezará.

11- Sólo para entendidos

En cada una de las islas, hay una serie de playas de estacionamiento en las que hay un vehículo 4x4 estacionado, si se suben a él, podrán jugar al segundo mini juego especial que GTA 3 tiene escondido.

En este tipo de mini juegos, tendrán que agarrar una serie de objetos que les irán dando tiempo, pero para cumplir estas misiones van a tener que tener mucha paciencia, y sobre todo, van a tener que tenerla mega clara manejando en terrenos extremadamente complicados.

Las camionetas que les darán estas misiones están en los siguientes lugares: en el estacionamiento de un supermercado en la zona del puerto en la primer isla, cerca de una casilla en el parque central de la segunda isla, y en un estacionamiento en un edificio cerca de la represa en la tercer isla.

Una vez que se suban al vehículo correspondiente en cada uno de estos tres lugares, el mini juego comenzará, y verán aparecer los objetos que tienen que agarrar, pero ¡Mucho cuidado!

Cada objeto que agarren les dará unos 10 segundos adicionales, y si no tienen planeado el recorrido que van a hacer este tiempo les va a resultar muy escaso, pero lo bueno es que el tiempo no empezará a correr hasta que agarren uno de los tantos "checkpoints" que tendrán que buscar.

Esto les dará la libertad de poder recorrer bien el lugar antes de empezar, así que tómenselo con calma, ubiquen todos los "checkpoints", y paciencia.

12-BF Injection

Una vez que completen una misión llamada "**Sayonara Salvatore**" (es la primer misión que harán una vez que lleguen a la segunda isla), "**BF Injection**" un nuevo auto, quedará habilitado. Para encontrarlo, vuelvan a la primer isla y lo verán estacionado







justo en la zona de los monoblocks de los latinos, muy cerca de donde está el teléfono público en donde se consiguen las misiones secundarias de "El Burro".

13-Un vehículo único en su estilo

Cuando hayan cumplido unas cuantas misiones en la segunda isla, tarde o temprano Ray (el policía corrupto que está en los baños del parque central), les dará una misión llamada "**Marked Man**" en la que tendrán que llevarlo al aeropuerto antes que termine el tiempo.

Para hacer esta misión es conveniente que usen un auto muy rápido (un "**Infernus**" es lo ideal) y una vez que lo hayan dejado en su destino, él les dará las llaves de su escondite, en donde podrán agarrar algunas cosas interesantes, entre las que se encuentra su camioneta.

Sigan la marca en el mapa para encontrar dicho escondite, y la gran sorpresa de esto es que esa camioneta ("**Patriot**") tiene la particularidad de ser a prueba de balas.

Este es el único momento en el juego en que podrán conseguir este tan peculiar vehículo, y será la forma ideal para que puedan recorrer la primer isla sin preocuparse porque los acribillen a tiros, pero mucho cuidado, porque si la llegan a perder ya sea porque la volcaron, o por un maltrato excesivo, no volverán a tener otra oportunidad para conseguirla. Así que déjenla en alguno de los garajes de sus escondites, y úsenla sólo en casos de emergencia.

14-Consiguiendo un tanque

A pesar de que conseguir uno de los poderosos tanques de las fuerzas armadas pueda parecer una tarea difícil, es más simple de lo que aparenta, siempre y cuando reúnan los requisitos necesarios, por supuesto.

Lo primero que necesitan para esto es habilitar el acceso a la tercer isla, porque de esta manera el nivel de alerta de las fuerzas de seguridad podrá llegar al máximo.

Para evitar problemas a la hora de capturar el tanque, es recomendable que en la guarida tengan habilitadas las granadas y el escudo, o por lo menos que estén equipados con estas cosas.

Cuando estén listos, vayan a la entrada de la guarida de la segunda isla, y ahí empiecen a matar gente y volar autos para empezar a hacer enojar a la ley.

Este es el mejor lugar en el que pueden hacer esto sin exponerse demasiado, porque el angosto pasaje que va hacia el escondite los protegerá bastante de los helicópteros, y además evitarán que los patrulleros traten de atropellarlos.

Tan pronto como el nivel de calentura de la policía llegue al máximo, preparen las granadas y esperen a que algún tanque se les venga encima, y no se preocupen porque no les disparará.

Cuando vean que un tanque se les acerca, retrocedan de a poco por la bajada que va hacia el escondite, para hacer que el tanque entre un poco, y luego acérquense a uno de sus costados.

Al hacer esto, el tanque se detendrá, y los dos soldados que están en su interior intentarán bajar para acribillarlos. Ni bien vean que la puerta del tanque se abre, dejen una granada y corran.

Al explotar la granada, los dos soldados serán historia, mientras que el tanque quedará intacto y sin importar que la explosión los alcance a ustedes no les causará mucho daño, así que todo lo que queda por hacer es subirse al blindado y llevarlo al garage. Tengan en cuenta que únicamente el de la segunda isla es lo suficientemente grande como para que puedan guardarlo.



Pese a que el método de la granada parezca medio suicida, es la forma mas segura de capturar el tanque, porque por más grosas sean las armas que tengan, recuerden que los soldados también usan chaleco antibalas, y con tan sólo una ráfaga de sus poderosas M-16 los pueden hacer trizas en segundos, así que no se arriesguen.

15-Armá tu propia colección

Luego de que hayan cumplido una serie de misiones principales, recibirán un mensaje en el que les dirán que tal o cual garaje necesita distintos tipos de vehículos (tendrán acceso a todos ellos cuando lleguen a la tercer isla).

En la puerta de esos garajes, verán un listado con los nombres de los autos que cada uno de estos lugares especiales necesita, y a medida que se los vayan entregando, verán como los nombres de los autos que entregaron van quedando tachados.

Cuando hayan llevado todos los autos que les piden en cada garaje, aparecerán una serie de símbolos con el logo de GTA3 en su interior, y cada símbolo corresponderá a uno de los modelos que llevaron.

La gran utilidad que tiene esto, es que cada vez que precisen algún auto en particular, sólo bastará con que agarren el símbolo correspondiente, y les será entregado en el momento.

Esto es especialmente útil siempre que quieran conseguir vehículos poco comunes como el tanque, y muy especialmente en el caso del "**BF Injection**", porque a diferencia de los demás autos, este no vuelve a aparecer con frecuencia en el lugar en donde lo encontraron, de manera que ni bien tengan acceso a la tercer isla, les recomendamos que lo entreguen en donde corresponda, así siempre lo tendrán cuando lo necesiten.

Los lugares adonde tienen que llevar autos para habilitar estos símbolos son: 1-En uno de los galpones del puerto en la primer isla. 2-Frente a una grúa que está cerca del barco grande, que está en el puerto de la primer isla. 3-En un galpón que está cerca del camino elevado que pasa por encima de la represa, en la tercer isla.

Cuando precisen vehículos difíciles de conseguir, como el camión de helados, el transporte de caudales, el camión recolector de basura, y otros, pónganse a hacer misiones como bombero, porque de ese modo aparecen con más frecuencia e incluso muchos de los autos que encontrarán en llamas serán los que precisan, así que extingan el fuego y llévenselos.

LOS 20 MÁS JUGADOS EN LA REDACCION - AGOSTO 2002

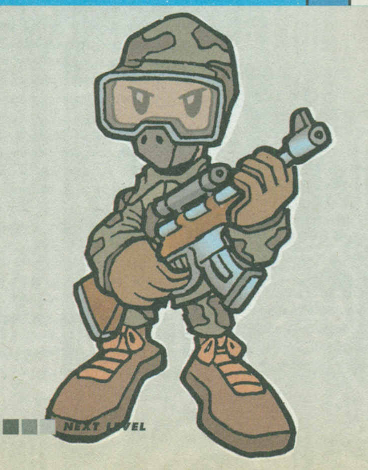
ESTE MES			EL MES PASADO
1	KINGDOM HEARTS	PS2	--
2	ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY	PS2	--
3	SEGA SPORT TENNIS	PS2	--
4	WINNING ELEVEN 6 (JAP)	PSX	1
5	V-RALLY 3	PS2	--
6	STUNTMAN	PS2	--
7	THE MARK OF KRI	PS2	--
8	WINNING ELEVEN 2002 (JAP)	PS2	4
9	APE ESCAPE 2 (JAP)	PS2	--
10	ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQ.	GC	--
11	GRAND THEFT AUTO III	PS2	7
12	SUPER MARIO SUNSHINE	GC	--
13	RESIDENT EVIL	GC	8
14	BUFFY: THE VAMPIRE SLAYER	XB	--
15	HALO	XB	--
16	MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	PS2	--
17	FATAL FRAME	PS2	--
18	RAGING BLESS	PS2	--
19	F1: 2002	PS2	--
20	GUNGRAVE	PS2	--

LOS 10 MÁS VENDIDOS EN ARGENTINA

ESTE MES			EL MES PASADO
1	SUPER MARIO SUNSHINE	GC	--
2	THE MARK OF KRI	PS2	--
3	FATAL FRAME	PS2	--
4	STUNTMAN	PS2	--
5	RESIDENT EVIL	GC	1
6	GRAND THEFT AUTO III	PS2	10
7	HALO	XB	--
8	ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY	PS2	--
9	LILO & STITCH	PS	--
10	STUART LITTLE 2	PS	--

LOS 10 MAS ESPERADOS

ESTE MES			EL MES PASADO
1	GRAND THEFT AUTO: VICE CITY	PS2	2
2	SOUL CALIBUR 2	PS2	2
3	TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS	PS2	2
4	ROBOTECH: BATTLECRY	PS2	4
5	RALLY FUSION	PS2	--
6	FULL THROTTLE 2	PS2	6
7	TONY HAWK PRO SKATER 4	PS2	--
8	THE LEGEND OF ZELDA	GC	8
9	FIFA 2003	PS2	--
10	KNIGHT RIDER	PS2	--



¡En el próximo número!

El mes que viene, Next Level se viene con todo...

Para empezar, las revisiones finales de algunos de los juegos más esperados del año, como: Kingdom Hearts, Super Mario Sunshine, Buffy: The Vampire Slayer, Stuntman, The Scorpion King, Star Wars: The Clone Wars y un larguísimo etc.

También los mantendremos al tanto de todo lo que se viene para fin de año, updates en juegos esperadísimos como Tomb Raider: The Angel of Darkness, Soul Calibur 2, Grand Theft Auto: Vice City, FIFA 2003, y todos los juegos que estás esperando junto a tu consola favorita, aquí en Next Level, como todos los meses, juntos a ustedes...

Hasta la próxima!